УБИЙСТВЕННЫЕ *КОМПЬЮТЕРНЫЕ* **И** *ВИДЕО* **ИГРЫ**

08 **(89)** *апрель* **2001**

PC • PSOne • PS2 • Dreamcast • GameCube • XBox • Mac

СТРАНА ИГР



ht ameland

BLACK & WHITE

ДОЖДАЛИСЬ!

EXCLUSIVE:
GAMESTOCK'2001
X-BOX АТАКУЕТ, PC НЕ ОТСТАЕТ

UNREAL 2

ISSN 1609-1035

ИГРЫ:
Dungeon Siege   Anachronox   Crazy Taxi 2   Fallout Tactics   Summoner

ПРОХОЖДЕНИЯ:
Fallout Tactics   Summoner   Clive Barker's Undying   America

9 771609 103003 08>

(game)land



ВПЕРВЫЕ Подписка на СпецВыпуск журнала "Хакер"!!!
С 1 Апреля по 31 Мая производится подписка на 2-е полугодие 2001 года.
Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ.
На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2001" ("Зеленый каталог"),
в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов".
Индекс Спецвыпуска "Хакер"
41800
ХАКЕР СПЕЦ #3
WELCOME
Оформить подписку в режиме ON-Line через internet с оплатой по карточкам VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club или JCB, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте www.xakep.ru
(game)land



Внимание! Подписка на журнал "Хакер"!
С 1 Апреля по 31 Мая производится подписка на 2-е полугодие 2001 года.
Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ.
На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2001" ("Зеленый каталог"),
в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов".
Подписной индекс 29919.
ХАКЕР
Оформить подписку в режиме ON-Line через internet с оплатой по карточкам VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club или JCB, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте www.xakep.ru
(game)land



С 1 Апреля по 31 Мая производится подписка на 2-е полугодие 2001 года.

Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2001" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов".

Подписной индекс журнала

"Страна Игр"	88767
"Страна Игр" + CD	86167





Оформить подписку в режиме ON-Line через internet с оплатой по карточкам VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club или JCB, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте www.gameland.ru

(game)land

ф сп-1

АБОНЕМЕНТ на газету / журнал ______ (индекс издания)

Журнал "Страна Игр"

Количество комплектов: ______

на 2001 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ | место | литер

на газету / журнал ______ (индекс издания)

Журнал "Страна Игр"

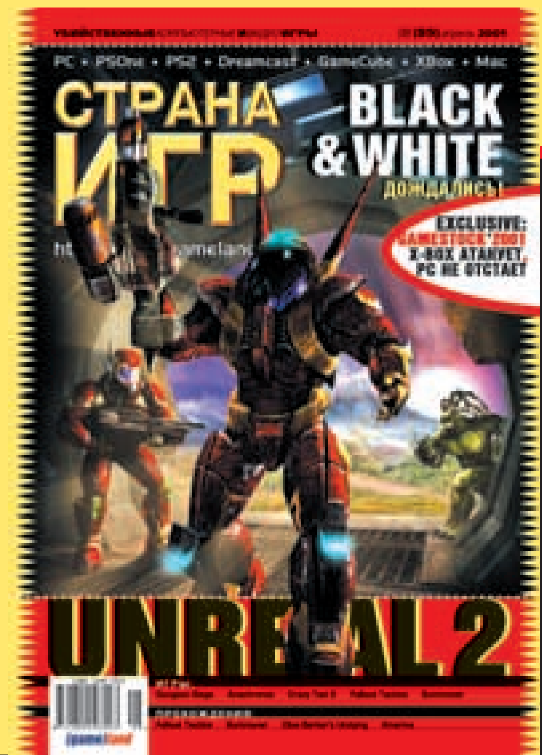
Стоимость	подписки	____ руб. ____ коп.	Количество комплектов:
	переадресовки	____ руб. ____ коп.	

на 2001 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)



http://www.gameland.ru

СОДЕРЖАНИЕ

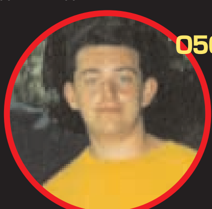


СИ №08(89) апрель 2001

Постеры формата А2 в каждом журнале с CD!

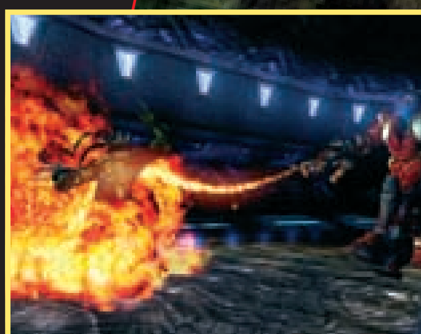


колонка редактора



Прошедшие недели тянулись долго и мучительно, - мир ждал Black & White. Ждал и не верил собственным ощущениям: неужели на этот раз игра действительно выйдет? Ведь 27 марта - совершенно обыкновенный день, ничуть не лучше и не хуже, чем все те многочисленные даты, назначавшиеся Electronic Arts на протяжении последнего года. И тем не менее, после незначительного скандала, связанного с тем, что некоторые из американских коробочных копий игры были сделаны на базе финальной бета-версии B&W, а не золотого мастера, новое творение Питера Молине, наконец-то поступило на прилавки магазинов к безумной радости игровой прессы и... чуть меньшей, - обычных игроков, которым за то, чтобы проиграть в новый шедевр все-таки придется заплатить порядка 40 долларов. Кстати, в ряде стран EA и Lionhead все-таки удалось реализовать замысел о выпуске сразу двух вариантов игры - в белой или же черной упаковке. Белая стоит на несколько долларов дороже, и разница идет на благотворительность... Ну что ж, мы готовы «ту дрим ин блэк энд уайт». А вы?

Всевозможных успехов,
Сергей Амирджанов



Unreal 2

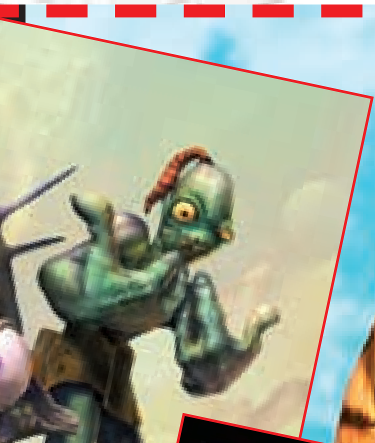
Это все-таки не вполне самостоятельный проект, это сиквел. А раз сиквел, значит, нам есть, что вспомнить. Вполне уместная здесь ностальгия позволит лучше понять, что же все-таки увидит свет через год. Суперхит? Шедевр? А, может быть, все-таки неудачный римейк?

Игры в алфавитном порядке



Black & White

Мир Black & White – мир контрастов, мир, четко поделенный на белое и черное, плохое и хорошее, добро и зло. Два советника, мудрец и дьяволенок, помогают нам вершить добрые и злые дела и завоевывать новых поклонников – или терять уже имеющихся. Предельно продвинутый вариант тамагочи удался на славу – выращенная собственными руками тигра скучает, веселится, хулиганит и учится, просит еды и внимания... и даже гадит где попало.





Microsoft GameStock 2001

Несмотря на то, что Gamestock проводится вот уже на протяжении четырех лет, на существование этого мероприятия игровой мир обратил внимание лишь в прошлом году, когда Microsoft представила свою сильнейшую линейку игр на PC. Именно тогда народ, наконец, осознал всю мощь игрового бизнеса Microsoft. А для этого потребовалось всего ничего – просто показать все разработки сразу и в одном месте. Весьма кстати Gamestock пришелся и в этом году – лучшего места, чтобы показать прессе XBox и самые свежие игровые проекты на него, найти было невозможно.



Список рекламодателей

02 обложка	Подписка «Хакер» и «Хакер-спецвыпуск»
03 обложка	Техмаркет
04 обложка	1С
01	Подписка «Страна Игр»
05	1С
07	Эра DVD
09	Creative
13, 25, 29	E-Shop
21	Бука
33	Сайт «Мобильные Компьютеры»
35, 96	Руссобит
39	DVD-Shop
5, 19, 31, 45,	1С
53	Beeline
61	Полигон
63	РОБОТ
67	Modern Art
79	Журнал "ХАКЕР"
83	Журнал Official PlayStation
87	АБКП
91	Журнал "Мобильные компьютеры"
92	Сайт «Хакер»



Сергей ОВЧИННИКОВ
e-mail: ovch@gameland.ru

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Сегодняшний выпуск игровых новостей будет не вполне обычным. Дело в том, что он практически полностью посвящен завершившейся буквально за несколько часов до сдачи этого номера выставке Tokyo Game Show Spring 2001. Для многих японских игровых компаний она стала первым крупным мероприятием, на котором все они уже делали ставку на платформы нового поколения вместо того, чтобы показывать никому не интересные игрушки на PSOne или даже на Dreamcast. Практически все ведущие издательства уже более-менее определились с тем, какие платформы они намереваются поддерживать, и если уж не делом, то хотя бы словом постарались поддержать своих фаворитов. В результате весеннюю TGS так и хочется назвать «ярмаркой сенсаций». Кстати говоря, и помимо них на выставке было на что посмотреть. Подробности - буквально через несколько секунд.

Microsoft представляет японский X-Box

Именно Tokyo Game Show выбрала компания Microsoft для того, чтобы впервые продемонстрировать японской публике свою игровую приставку. При этом стоит отметить, что показ X-Box и множества игровых проектов на него широкой аудитории произошел на TGS вообще впервые в мире. Вступительную речь перед началом выставки произнес сам Билл Гейтс, который не только продемонстрировал собравшимся несколько измененный для японского рынка прототип приставки (новый дизайн джойстика специально для японской аудитории), но и сделал несколько впечатляющих анонсов. Microsoft и Sega сообщили о начала долгосрочного сотрудничества двух компаний, результатом которого станет появление на X-Box по крайней мере одиннадцати игр, четыре из которых были немедленно анонсированы собравшимся. Итак, первыми играми от Sega на X-Box станут: Jet Grind Radio Future, Sega GT 2, Panzer Dragoon и Gun Valkyrie. Остальные проекты будут анонсированы несколько позже, и среди них вполне могут оказаться такие игры, как Virtua Fighter 4 или Shenmue 2. Более того, одна из Sega'вских самых талантливых студий, а именно Smilebit, по всей видимости, решила полностью посвятить себя работе над X-Box-проектами. Таким образом, становится ясна основа мультиплатформенной политики Sega - независимые студии сами решают, какую из платформ они хотят поддерживать. Так, видимо Am2 выбрала PlayStation2, Smilebit - X-Box, ну а Sonic Team - GameBoy Advance и, вероятнее всего, GameCube. Так что не удивляйтесь, если через пару месяцев услышите, что Sonic Adventure 2 (или 3) будет анонсирован на новую приставку от Nintendo.

Несмотря на то, что Sega показала несколько роликов из Gun Valkyrie и Jet Grind Radio Future, в реальности эти игры пока находятся на ранней стадии разработки. Но вот зато компания Tecmo преподнесла большой сюрприз, показав чуть ли не наполовину завершенную версию своего нового файтинга Dead or Alive 3, который будет выпущен эксклюзивно для X-Box, причем, скорее всего, будет выпущен одновременно с выходом приставки на японский рынок. DOA3 находится по качеству графики на одном уровне с Virtua Fighter 4, причем если персонажи в VF4 выглядят все-таки несколько более детализованными, то в том, что касается проработки заднего плана и арен, Tecmo соперничает с Am2 абсолютно на равных. У Sega интерактивный снег, у Tecmo - развивающиеся на тысячи кусочков ледяные колонны, великолепные отражения и тысячи птиц на экране одновременно. Демонстрировавшаяся демо-версия была создана на development kit'e Alpha 2, который, по сообщениям Microsoft, имеет производительность порядка 70% от финальных спецификаций приставки. Dead or Alive 3, безусловно, превзошел по графическому качеству все ранее показанные проекты на X-Box.

Компания Konami поддержала Microsoft демонстрацией нового авиасимулятора Air Force Delta 2 и анонсом на X-Box своего суперхитового ужастика Silent Hill 2, который вовсю демонстрировался на стенде компании в играбельном виде на PlayStation2. Помимо этого на видео была продемонстрирована демо-версия новой версии футбольного симулятора World Soccer, являющегося новой версией всемирно известной серии ISS. Выглядит новый футбол невероятно впечатляюще и реалистично, по крайней мере, с графической точки зрения. Команда разработчиков Tobal, Ehrgeiz и Bouncer Dream Factory создала новое подразделение Dream Publishing и анонсировала на X-Box новый файтинг, проходящий на данный момент под названием KX Project. Издавать чрезвычайно интригующий проект, существующий пока лишь в виде впечатляющей технологической демки, будет сама Microsoft. Помимо KX-Project у Microsoft в Японии в разработке находится 12 игр, из которых 3 компания создает самостоятельно на недавно открывшейся японской студии Microsoft Games. Ни один из этих трех проектов, впрочем, на launch не выйдет, слишком уж все они амбициозны и трудоемки.



X-Box появится на японском рынке уже в конце этого года, по крайней мере, так заявляет Microsoft. Впрочем, многие аналитики с этим утверждением не согласны, полагая, что основные усилия Microsoft все же будут направлены на завоевание американского рынка, и даже для этого ре-


ДАЛЬНОБОЙЩИКИ-2
Нефтехранилище обеспечивает топливом сеть АЗС
Грузовик с полуприцепом-цистерной необходим для перевозки топлива
На стоянке можно купить новую машину или нанять опытного водителя
По рации можно связаться с дилером или мафией, чтобы заказать понравившийся автомобиль
Но не удивляйтесь, если грузовик окажется подержанным или ворованным
В игре 83 персонажа с оригинальными характерами и поведением
Среди встречных машин можно встретить не только легковушки и внедорожники, но даже автобусы и катки
По рации можно связаться с любыми водителями, милицией и даже мафией
Мафию можно использовать в своих целях, чтобы навредить конкуренту
Следите за скоростью - по дорогам расставлены камеры слежения
Помните о светофорах! ДТП влетит в копеечку
Милиция в игре штрафует за любую провинность
Но можно попробовать дать взятку (если получится)
В таком окне дается вся информация по предлагаемому заказу
Карта имеет несколько режимов приближения
Индикаторы состояния машины и запаса горючего
Индикатор запирающего механизма полуприцепа
Время, оставшееся до истечения срока действия лицензии на найм
Встроенный пейджер
Система контекстных подсказок
ЗАКАЗ
ИЩУ РАБОТУ
ЗАРЕГИСТРИРОВАНО ПРЕВЫШЕНИЕ СКОРОСТИ
ШТРАФ
ШТРАФ ЗА ПОПЫТКУ ДАЧИ ВЗЯТКИ
CBradio
© 2001 Фирма "1С", © 2001 Softlab-Nsk
1С
SoftLab-Nsk
В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ

СТРАНА ИГР

№08 (89) апрель 2001

www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000. Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* главный редактор
Максим Заяц *maxim@gameland.ru* заместитель главного редактора
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Борис Романов *borisr@gameland.ru* редактор Видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* корректор

ART

Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE

Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master
Академик *akademik@gameland.ru* WEB-редактор

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 292-3908, 292-5463; факс: (095) 924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор

Игорь Натпинский служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095) 250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: Михаил Огородников

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА ВИДЕОИГРЫ

1.	THE BOUNCER	SQUARE EA	PS2
2.	ONIMUSHA WARLORDS	CAPCOM	PS2
3.	CONKER'S BAD FUR DAY	NINTENDO	N64
4.	POKEMON SILVER	NINTENDO	GBC
5.	POKEMON GOLD	NINTENDO	GBC
6.	PAPER MARIO	NINTENDO	N64
7.	MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS	PS2
8.	TRIPLE PLAY BASEBALL	ELECTRONIC ARTS	PS2
9.	STARFIGHTER	LUCASARTS	PS2
10.	TIGER WOODS PGA 2001	ELECTRONIC ARTS	PS2

АМЕРИКА PC

1	THE SIMS	ELECTRONIC ARTS
2	THE SIMS: LIVIN LARGE	ELECTRONIC ARTS
3	ROLLER COASTER TYCOON	INFOGRAMES
4	ICEWIND DALE	INTERPLAY PRODUCTIONS
5	WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE	DISNEY
6	DIABLO 2	BLIZZARD
7	NASCAR RACING 4	HAVAS
8	FROGGER	INFOGRAMES
9	100+ GREAT GAMES	VALUSOFT
10	SIM THEME PARK WORLD	ELECTRONIC ARTS

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	ISS PRO EVOLUTION 2	KONAMI	PSONE
2	SIMPSONS WRESTLING	FOX	PSONE
3	STARFIGHTER	LUCASARTS	PS2
4	ZONE OF THE ENDERS	KONAMI	PS2
5	LMA MANAGER 2001	CODEMASTERS	PSONE
6	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	EIDOS	PSONE, DC, PC
7	THEME PARK WORLD	ELECTRONIC ARTS	PSONE, PC
8	RAYMAN	SONY	PSONE
9	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000	EIDOS	PSONE
10	FINAL FANTASY IX	SQUARESOFT	PSONE

ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	SUPER MARIO ADVANCE	NINTENDO	GBA
2	SAKURA TAISEN 3	SEGA	DC
3	BIOHAZARD CODE: VERONICA COMPLETE	CAPCOM	PS2
4	DRAGON QUEST MONSTERS 2	ENIX	GBC
5	MONSTER RANCHER 3	TECMO	PS2
6	F-ZERO ADVANCE	NINTENDO	GBA
7	PAWAPURO KUM POCKET 3	KONAMI	GBA
8	BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE	CAPCOM	GBA
9	YUGIOH DUNGEONDICE MONSTERS	KONAMI	GBA
10	KURU KURU KURURIN	NINTENDO	GBA

Чарты продаж последней недели преподнесли нам немало сюрпризов, причем данное утверждение касается практически всех основных игровых территорий. Во-первых, в Японии можно подвести первые итоги громкого старта долгожданного GameBoy Advance. На 600 тысяч проданных в первые пару дней консолей пришлось 220 тысяч копий самой популярной из игр на GBA, которой, естественно, стал Super Mario Advance. Все остальные проекты на новой нинтендовской портативной консоли оказались далеко позади - второй эшелон хитов открывается F-Zero Advance, разошедшимся 80-тысячным тиражом, и закрывается великолепной головоломкой KuruKuruKururin с результатов в полсотни тысяч копий. Всего же на GBA продано около 650 тысяч копий различных игровых проектов, из чего следует, что большинство игроков удовольствовалось лишь одной игрой вместе с новой покупкой. Что весьма неплохо - ведь на GBA можно играть и во все старые игры на GameBoy. С достойным, хотя и не сногсшибательным результатом стартовала в Японии так давно ожидавшаяся Sakura Taisen 3. Тем не менее, двести тысяч проданных игр, из которых 70 пришлись на дорогущие коробки Limited Edition, - хороший показатель для официально мертвой консоли. Дело за малым - портировать «сакуру» на PS2 и заполучить долгожданные миллионные продажи. Американский же хит-парад в полной мере раскрывает различия между японским и американским игровыми рынками. Суперхитовая в Японии Onimusha, разменявшая у себя на Родине уже миллионный тираж, в Америке пользуется куда меньшей популярностью, нежели бездарный (см. наш злой обзор в 85 номере), но раскрученный Bouncer. Посредине всего этого хаоса гордо пляшут белки-извращенцы из Bad Fur Day вместе с непотопляемой игровой библиотекой компании Nintendo.



КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 15 АПРЕЛЯ-1 МАЯ 2001

15.04	Cossaks: European Wars	PC	CDV
15.04	Metal Slug X	PSOne	Agetec
16.04	Tropico	PC	GOD
16.04	Merchant Price II	PC	Take2
17.04	Xcom Enforcer	PC	Infogrames
17.04	Illbleed	DC	Jaleco
17.04	ESPN Extra Time	PS2	Konami
18.04	Desperados	PC	Infogrames
19.04	Stupid Invaders	DC	UbiSoft
19.04	Mars Matrix	DC	Capcom
23.04	Evil Islands	PC	Fishtank
24.04	Sega Smash Pack	DC	Sega
24.04	Silpheed	PS2	Working Designs
24.04	Super Bombad Racing	PS2	LucasArts
24.04	Crazy Taxi	PS2	Acclaim/Sega
30.04	Half-Life	DC	Havas
01.05	Disciples II	PC	Strategy First
01.05	Independence War II	PC	Infogrames
01.05	Point Blank 3	PSOne	Namco
01.05	Commandos II	PC, DC, PS2	Eidos

сурсов компании (финансовые не в счет) может не хватить. Так что, скорее всего, рождественский рынок будут делить PlayStation2 и GameCube.

PlayStation2: Square и час X

Весну-лето 2001 года корпорация Sony видит как совершенно особый сезон на японском рынке, направляя именно на этот временной отрезок максимальные усилия по выходу в свет и продвижению свежих проектов на PS2. Эти месяцы Sony гордо называет relaunch'ем PS2. Держится же вся эта затея на двух основополагающих играх, которым суждено стать первыми настоящими суперхитами на новой консоли Sony. 28 апреля 2001 года на прилавках японских магазинов появится давно ожидаемый и вылизанный до неузнаваемости (особенно в сравнении с сырыми демками полуторалетней давности) Gran Turismo 3. Ну а вслед за ним еще более грандиозная, и, не в пример GT3, гораздо более таинственная Final Fantasy X, выпуск которой по-прежнему намечен на лето и, скорее всего, совпадет с японской премьерой GameCube. На TGS'2001 оба этих проекта блистали всеми красками. Несмотря на полную и окончательную версию GT3, выглядящую теперь действительно почти революционно, внимание публики было приковано именно к FFX, игре, которую никто до сегодняшнего дня в действии еще не видел и которая вот уже год прочно и безвылазно сидит на первом месте в списке самых ожидаемых игровых проектов в Японии. Впервые Final Fantasy X была представлена в играбельном виде. На выбор поклонникам сериала были представлены два коротеньких игровых фрагмента с действием, происходящем в магическом лесу и в полуразрушенном и полузатопленном храме. Оба игровых фрагмента начинаются с небольшого сюжетного вступления, в котором полигонные сцены чередуются с великолепным CG, а потом переходят в стадию стандартного брожения по игровых экранам в поисках предметов, новых знакомств и неприятностей на собственную голову. Переход в полностью полигонный мир на самом деле в Final Fantasy ничего толком не изменил. Сцены по-прежнему кажутся двухмерными, и отличает их от предварительно обсчитанных предшественников лишь чуть более активное поведение камеры (которой управлять в игре нельзя) и большее количество анимации заднего плана. Масса водопадов, шевелящихся травинок и прочей декоративной утвари предназначены для того, чтобы продемонстрировать игрокам всю мощь новой игровой системы Sony. В игре появилась масса роликов, сделанных на движке, да и вообще мир FF таким образом стал несколько динамичнее. Впрочем, того качества

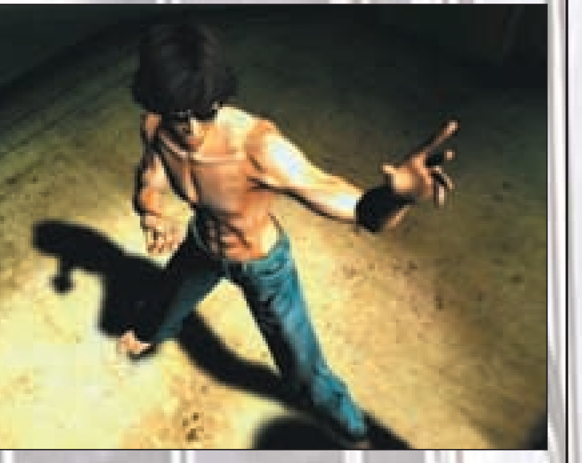


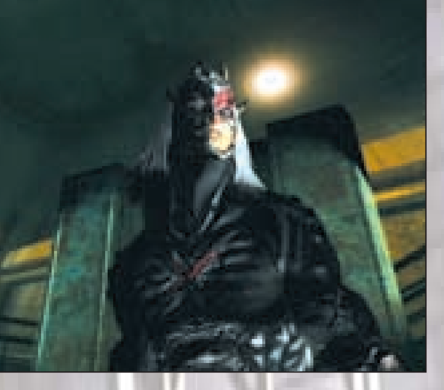


графики, которое мы видим в Square'вских CG-роликах, в real-time компании достичь пока не удается. На данный момент в таких роликах напрочь отсутствует даже мимика на лице главного героя! Впрочем, вероятно, это лишь недостаток еще «сырой» версии. Герой передвигается по миру на манер Resident Evil Code: Veronica и, упираясь в препятствие, продолжает бессильно перебирать ногами по поверхности. Только в «резиденте» персонажи не бегали полуторametровыми скачками, и процесс не выглядел настолько уморительно. Над этим я бы на месте Square еще поработал. Впрочем, уверен, что до мнения игроков компании дела нет. Бои в FFX происходят практически так же, как и во всех Final Fantasy. Разве что исчезла из видимости система Active Time Battle, и, по всей видимости, бои упрощены теперь до строго пошаговых. Графически на сегодняшний момент это самое слабое место в игре. Несмотря на великолепные эффекты от заклинаний, полигонные модели и анимация как монстров, так и героев пока оставляют желать лучшего и лишь немногим превосходят PlayStation'овских предшественников. Final Fantasy X не радует и не разочаровывает. Просто так получилось, что я увидел именно то, что и ожидал увидеть. Новые ролики, новый сюжет, кое-какие, временами серьезные, графические усовершенствования. Чего еще требуется?

Namco раскрывает подробности Project X

Компания Namco примерно полтора года назад открыла новое подразделение MonolithSoft, которое состояло, в основном, из группы разработчиков Square'вской своеобразной, очень серьезной, но, тем не менее, весьма интересной RPG Xenogears. С тех пор студия в поте лица трудилась над таинственным «Проектом X» для PlayStation2, в промежутке отметившись лишь весьма посредственной RPG Khamrai для PSOne. И вот, наконец, на Tokyo Game Show Namco решилась по крайней мере анонсировать реальное название игры. Итак, Project X будет называться Xenosaga и будет представлять собой приквел истории, рассказанной в Xenogears. Суперсерьезная сюжетная линия со всевозможными религиозными «загрузами», роботы, лирика и великолепная графика - все это самые важные, по мнению MonolithSoft, составляющие грядущего хита. Больше никаких подробностей относительно проекта раскрыто не было. Но зато Namco умудрилась на пару с Sega заинтриговать всю





индустрию: в день перед началом Tokyo Game Show во влиятельной газете Nihon Keizai Shimbun появилась двухстраничная реклама, в которой на одной странице был помещен портрет Akira из Virtua Fighter, а на другой - Jun из Tekken. Все это сопровождалось таинственными ничего не значащими надписями и логотипами Virtua Fighter, Tekken, Sega и Namco. Все аналитики мигом сообразили, что к чему, и провозгласили скорый выход мегафайтинга Virtua Fighter vs Tekken. Впрочем, на TGS компании ни словом не обмолвились о подобном проекте. Как бы нам ни хотелось появления на свет подобной суперигры, стоит все таки подумать - а может, это была первоапрельская шутка?

Ensemble Studios показывает Age of Empires III

На днях компания Ensemble Studios приоткрыла завесу тайны над своим новым, пока никак не названным стратегическим игровым проектом (конечно же, это будет не Age of Empires III ;-), который будет впервые показан на грядущей выставке Electronic Entertainment Expo в середине мая. Если продемонстрированный скриншот не врет, то мы действительно имеем дело с третьей частью великого сериала Age of Empires, как бы там Microsoft не захотела его назвать в результате. Ensemble, судя по всему, рассталась со спрайтовым двухмерным прошлым и приступила к работе над полностью трехмерными играми. На этом самом единственном скриншоте мы можем отлично увидеть полигонный кораблик, окруженный полигонными солдатами, и явно преследующего их полигонного же морского монстра. Особое внимание следует обратить на два момента. Первое - на наличие весьма симпатичного полигонного же прибоя на море, и второе - на существование этого самого монстра. В общем, со времен страшных крокодилов и львов из AoE мы ничего более ужасного не видели. Вполне вероятно, что сериал переметнется из реалистическо-исторического отображения мира в невероятно фэнтезийное. Что будет хорошо. Остальные подробности узнаем никак не раньше мая.





GRAPHICS
DVD
SOUND
SPEAKERS
CD-RW
Почувствуй себя
в гуще событий
PlayWorks
DTT3500 Digital
DOLBY
DIGITAL
EAX
Живите ощущениями. Используй по максимуму звук DVD с помощью колонок Creative PlayWorks DTT3500 Digital. Почувствуй себя в гуще событий благодаря настоящему объемному звуку Dolby® Digital. Цифровые разъемы для DVD и PlayStation 2™ и ПК, абсолютное дистанционное управление и самые передовые технологии. Самое совершенное звуковое решение для DVD. Посетите наш веб-сайт: http://www.europe.creative.com
Live the experience
CREATIVE
WWW.EUROPE.CREATIVE.COM
Creative Labs (Irl) Ltd.,
Representative Office in Poland,
02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21; tel.: +48 22 853 02 66;
Technical support line: +353 1 8066967; e-mail: info@creative.pl
Distribution:
Alliance, tel.: +7 095 796 9356; DEALINE, tel.: 095 969 2222; White Wind, tel.: 095 745 8464;
ELST Co. Ltd, tel.: 095 728 4060; JIB Group, tel.: 095 917 0503; RSI Ltd., tel.: 095 9046570
©Copyright 2000 Creative Technology Ltd. Creative – зарегистрированная торговая марка Creative Technology Ltd.
Dolby – зарегистрированная торговая марка Dolby Laboratories.
PlayStation 2 – торговая марка Sony Computer Entertainment Inc.
Все прочие названия марок или зарегистрированными торговыми марками их соответствующих владельцев.

gamestock 01

Сергей Овчинников

X-BOX АТАКУЕТ, PC — НЕ ОТСТАЕТ

Каждый год в середине или в конце марта корпорация Microsoft проводит свой фестиваль Gamestock, на котором перед весьма ограниченным кругом журналистов предстают все новейшие игровые проекты компании. Gamestock — это некая своеобразная мини-выставка, проводящаяся исключительно для «своих», для представителей прессы, с которыми компания дружит и сотрудничает.

Зачастую именно на весеннем event'е в Сиэттле удается узнать куда больше, чем на грандиозной, но слишком уж хорошо организованной **E3**, на которой все больше суетятся и пускают друг другу пыль в глаза, нежели общаются и решают важные вопросы. Несмотря на то, что **Gamestock** проводится вот уже на протяжении четырех лет, на существование этого мероприятия игровой мир обратил внимание лишь в прошлом году, когда **Microsoft** представила свою сильнейшую линейку игр на **PC**, в числе которых были **FreeLancer**, **Loose Cannon**, **Dungeon Siege**, **MechWarrior 4**, **MechCommander 2** и масса других интересных проектов. Именно тогда народ, наконец, осознал всю мощь игрового бизнеса **Microsoft**. А для этого потребовалось всего ничего – просто показать все разработки сразу и в одном месте. Весьма кстати **Gamestock** пришелся и в этом году. Несмотря на то, что **Microsoft** тщательно старается «размазывать» важные анонсы по всевозможным мероприятиям (в одном только 2001 году их произошло уже четыре: **Consumer Electronics Show**, **Gamestock**, **Game Developers Conference**, **Tokyo Game Show**), все равно лучшего места, чтобы показать прессе **XBox** и самые свежие игровые проекты на него, найти было невозможно. Несмотря на ударившую по Сиэттлу буквально за неделю до мероприятия стихию в лице мощного землетрясения, **Gamestock** удался на славу. Прессе не только удалось впервые увидеть **XBox** в действии (правда, играть приходилось все равно на development **kit'ах**, а не на финальной версии консоли), но и стать свидетелями анонсов сразу нескольких крупных внутренних проектов **Microsoft**. При этом лишь амбициозный сноубординг **Amped** и ничуть не менее амбициозный, но значительно лучше знакомый игрокам **Halo** представляли собой продукцию, так сказать, собственно **Microsoft'овскую**. С остальными же разработчиками **Microsoft** работает по так называемой **second party-схеме**. То есть независимые студии создают проекты эксклюзивно для **XBox**, а **Microsoft** самостоятельно их издает. Причем данное утверждение верно даже для **Oddworld: Munch's Oddysee**, работу над которой ведет студия **Oddworld Inhabitants**, принадлежащая, как известно, издательству **Infogrames**. Что же касается остальных проектов, то они в большинстве своем никогда и нигде еще ранее не светились, и это неудивительно, ведь многие из них находятся в разработке считанные месяцы, а **Bizarre Creation'овскому Project Gotham'у** так вообще не стукнуло на момент первого показа еще и четырех недель от роду. Что-то совершенно уникальное собирался продемонстрировать **Peter Molyneux**, который числился среди приглашенных на **Gamestock** разработчиков вместе с внушительной командой из **Lionhead**. По всей видимости, следующий проект мастера будет нацелен прямиком на игровые консоли, и **XBox** явно будет не последней из них, на которой появится новая игра. Кроме того, нам достоверно известно, что два проекта **Lionhead'овского** «детского сада разработчиков» **Lionhead Sattelites** появятся эксклюзивно для **XBox**, – **Microsoft** заявила об этом еще в сентябре прошлого года. Однако, увы, лидера **Lionhead** задержало





в Англии финальное тестирование **Black & White**, а без него что-либо анонсировать было бы совершенно бессмысленно. Так что, вероятно, с этим придется подождать до **E3**.

Сколь бы ни были крупны и значительны вести об **Xbox**, **Gamestock**, к чести **Microsoft**, не стал одноплатформенным событием, и играм на **PC** было уделено ничуть не меньше внимания. Несмотря на то, что в этом году библиотека **PC'шных** проектов компании состоит, в основном, из тех проектов, которым по тем или иным причинам не посчастливилось появиться на свет в прошлом году, от этого менее внушительной и интересной она не становится. Из абсолютно новых громких игр стоит отметить лишь **Relic'овскую Sigma**, которая, впрочем, была показана в исключительно сыром виде, из которого проекту выбираться еще по крайней мере год-полтора. Все равно приятно было увидеть, что **Sigma** все-таки готовится появиться на **PC**, а вовсе не только на **XBox**. Бесспорным лидером в **PC** категории стал становящийся все лучше день ото дня, демка от демки, **Dungeon Siege** от Криса Тэйлора и **Gas Powered Games**. Вот уж эту игру не стыдно было бы портировать на **XBox**, даже безо всяких графических украшательств. Великолепные ландшафты, детализованные персонажи и масса очаровательных монстров – такой **Diablo** нам нужен! Еще одним, правда, достаточно странным анонсом стал **Microsoft Train Simulator**, сочетающий в себе все лучшее (правда, это кому как) от **Flight Simulator** и аркадных японских симуляторов вождения городской электрички.

XBOX

Всего на Gamestock 2001 Microsoft представила порядка пятнадцати различных игровых проектов, в том числе восемь — на XBox. Лишь несколько игр, находящихся уже на завершающей стадии разработки были показаны в играбельной форме. Azurik, Halo и Oddworld: Munch's Oddysee отдувались за своих красивых, но пока неинтерактивных собратьев. Библиотека получилась весьма богатой и разнообразной, впрочем, преимущество жанра Action/Adventure пока неоспоримо.

AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING

Жанр: симулятор сноубординга
Разработчик: Microsoft
Дата выхода: Launch

Революционный симулятор сноубординга с глубокой проработкой всевозможных трюков и великолепной графикой – это именно то, что требуется для такой стильной и высокотехнологичной консоли, как **XBox**. Именно поэтому Microsoft поручила одному из своих внутренних подразделений (возглавляемому, кстати, главным дизайнером



Rainbow Six) создание такого проекта. Подход разработчиков Amped радикально отличается как от подхода создателей 1080, так и от идей, двигавших командой **Tony Hawk**. Здесь за основу взята реалистичность всего и вся. Трассы не имеют ни малейшего фэнтезийного подтекста, на них вы не встретите гигантских пропастей и навряд ли сможете скатиться с уклона в 60 градусов. Более того, после 1080 и в особенности **SSX** трассы покажутся вам пологими и скучными. Но зато мощь XBox позволяет увидеть хоть всю трассу целиком, причем безо всяких ухищрений с превращением полигонов в спрайты и так далее. Графически игра весьма и весьма сильна, хотя по скриншотам этого и не заметно. Более того, скорее всего незаметно это будет и по игровому процессу – слишком уж далеко камера сидит от сверхдетализованного героя и слишком уж мало объектов, да и вообще каких-либо интересных элементов на трассе. Впрочем, все это еще может измениться. В игре будет восемь больших трасс, которые создаются под присмотром настоящего дизайнера горнолыжных маршрутов. Сложно пока сказать, получится ли что-либо из странной затеи создателя Rainbow Six, но, по крайней мере, Microsoft уверена в том, что нас непременно ждет суперхит.

AZURIK: RISE OF PERATHIA

Жанр: Action/Adventure
Разработчик: Adrenium Games
Дата выхода: Launch

Пусть на **XBox** пока не появился еще собственный культовый платформер, но ведь, в конце концов, необязательно сразу производить на





свет шедевр всех времен и народов. **Microsoft** предпочитает продвигаться потихоньку, не спеша и осторожно. А самый основной признак подобной поступи – это появление на свет клонов общепризнанных лидеров того или иного сегмента рынка. Так, например, **Azurik** небезуспешно пытается занять на **XBox** нишу «собственного» **Soul Reaver'а**. Параллелей огромное количество: мрачный готический мир, главный герой, явно не человек, да еще и с темным прошлым, собирающиеся для решающего удара темные силы и так далее, и тому подобное. Шикарная, хотя и не столь впечатляющая, как можно было бы надеяться, графика, масса световых эффектов и совершенно предсказуемый, типичный, практически стандартный дизайн игрового мира. Ничего плохого в этом нет, напротив – все чрезвычайно красиво и симпатично. Просто сыграть в такое можно было бы и на **PC**, причем с легкостью и даже, скорее всего, не прибегая к помощи сверхмощного **GeForce 3** (а ведь именно этот слегка модифицированный чип является основой графической подсистемы **XBox**). **Azurik** бегает с видом от третьего лица по гигантским пространствам, молотит врагов волшебным посохом и радуется своей фиолетовой жизни. Милая игра, но никак не больше того.

PROJECT GOTHAM

Жанр: гоночный симулятор
Разработчик: Bizarre Creations
Дата выхода: конец 2001

Английская студия **Bizarre Creations** прославилась в веках своим монументальным произведением для **Sega Dreamcast** под названием **Metropolis Street Racer**. Однако, несмотря на огромное признание заслуг разработчиков в прессе, реальные продажи **MSR** оказались куда ниже, чем планировалось, во многом благодаря плачевному состоянию дел **Sega** в Европе. В результате же **Bizarre Creations** пришлось искать удачи «на стороне». Идея портировать **MSR** на **XBox** примитивна донельзя. Игра действительно великолепна, и немного подправив и доделав графику, подогнав движок под 60 кадров в секунду, можно было быстро и легко получить весьма выдающееся произведение. **Bizarre** пошла еще дальше. Было решено кардинально переработать движок **MSR**, в результате чего и родился новый проект – **Gotham**. Как известно, **Gotham** – это название города во Вселенной «Бэтмен».



Такое название было дано игре неспроста, и оно намекает на наличие еще одного, четвертого мегаполиса в будущей игре. Этим мегаполисом станет, как ни удивительно, Нью-Йорк. По главному городу планеты будет проложено около пятидесяти различных трасс. Районы же гонок в Сан-Франциско, Токио и Лондоне будут расширены и дополнены. Несмотря на то, что Bizarre пока не приступала к переработке графики ландшафтов, разработчики обещали создать на **XBox** нечто совершенно потрясающее. Переделанные же за четыре недели модели автомобилей уже сегодня поражают воображение – 16 тысяч полигонов на болид это не шутки! Та поразительная скорость, с которой **Bizarre Creations** удалось создать первую демо-версию игры, вселяет надежду и заставляет поверить в то, что **Project Gotham** появится в продаже к моменту выхода в свет **XBox** или чуть-чуть позже. Но не на три года.

HALO

Жанр: Action
Разработчик: Bungie Studios
Дата выхода: Launch

Главная игра в жизни некогда очень маленькой и чуть ли не провинциальной студи **Bungie** по счастливому стечению обстоятельств постепенно превращается и в один из самых масштабных проектов на новой **Microsoft'овской** приставке. Несмотря на всю революционность движка **Halo** по **PC'шным** меркам, с точки зрения современных игровых консолей (даже **PS2** или **DC**) особенного прорыва, в общем, не наблюдается. От **Halo** на **XBox** потребуется нечто куда большее, чем толпа смазливых полигонных спецназовцев. Прекрасно понимает возложенную на нее ответственность и **Bungie**. По всей видимости, прошедшие несколько месяцев компания потратила на создание полноценной сюжетной линии и постепенно приступила к дизайну подземных и наземных локаций. Самое сложное в **Halo** – это открытость игрового процесса, отсутствие каких бы то ни было ориентиров для игрока: вот тебе джип, вот пулемет и делай что хочешь. Обычно в таких случаях игрок просто теряется и уже спустя несколько минут бесполезного «тыканья» в преграды и стены попросту бросает играть. Нам до сих пор еще не ясно, каким образом собирается избежать подобного расклада **Bungie**, однако из тех кусочков игры, что были показаны на **Gamestock**, уже можно сложить первые впечатления о самой игре, а не об ее движке. Основных режимов в **Halo** будет два: в первом мы будем путешествовать по поверхности планеты, сидя в джипе, управляя инопланетным воздушным кораблем или же просто на своих двоих с видом от третьего лица. Когда же наступает время выполнять собственно миссию, игра превращается в довольно стандартный, но очень красивый **FPS** с легкими намеками на командный **Action** в духе **Spec Ops** или даже **Rainbow Six**. За прошедшие с момента первого анонса проекта полтора года **Halo** вырос из впечатляющей технологической демки в почти шедевральную игру, и несмотря на то, что разработчикам еще придется много трудиться с целью максимально разнообразить игровой процесс, в нас постепенно крепнет уверенность в успехе нового творения **Bungie**.





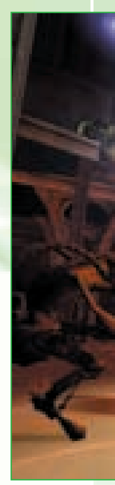
NIGHTCASTER

Жанр: Action/Adventure
Разработчик: VR-1 Entertainment
Дата выхода: осень 2001

Еще один представитель жанра **Action/Adventure** в библиотеке **XBox** по природе своей куда ближе к **Diablo**, чем к **Soul Reaver**, однако положения дел это, в общем-то, не меняет. Если уж мы осмелились обвинить Azurik в заурядности и глобальной вторичности, то что уж говорить о творении **VR-1 Entertainment**. **Nightcaster** представляет собой проект, который с легкостью можно спутать с какой-нибудь среднеевропейской поделкой на фэнтезийную тематику.



Масса заклинаний, стандартные городки и деревеньки с местными жителями, жаждущими с вами пообщаться и купить/продать мечи, топоры и посохи, – все это признаки хорошо отработанной и посему традиционно качественной европейской школы трехмерного моделирования. **XBox'у** тут делать, откровенно говоря, нечего. Такая замечательная игрушка с легкостью пойдет на связке **Pentium II/GeForce** и доставит массу среднестатистического удовольствия любому игроку. Не ради таких проектов мы покупаем новые приставки.



ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

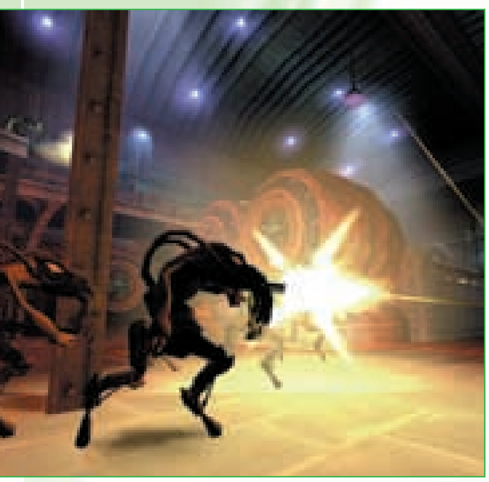
Жанр: Action/Adventure
Разработчик: Oddworld Inhabitants
Дата выхода: конец 2001

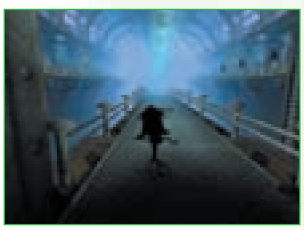
Наряду с **Halo**, проект **Munch's Oddysee** уже давно превратился в знаковое явление для жизни и развития **XBox**. Успех или провал первого трехмерного **Oddworld'а** серьезным образом повлияет на репутацию новой приставки **Microsoft**, как и, разумеется, на репутацию **Oddworld Inhabitants**, студии, внезапное решение которой

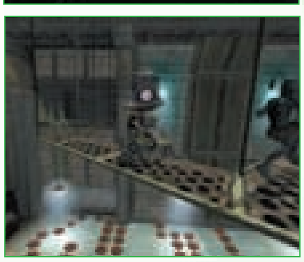


забросить работу с **PlayStation2** вызвало ряд неоднозначных комментариев в индустрии. Многие из их коллег попросту посчитали, что ребята из **Oddworld** попросту не смогли создать для **PS2** приличного трехмерного движка, – ведь раньше опыта работы с **3D-играми** у них не было. Так или иначе, но первые появления **Munch's Oddysee** на **XBox** также не вызвали пока особого энтузиазма. Достаточно сырое, хотя и мощное **3D-ядро**, совершенно непонятный игровой процесс и пока не слишком впечатляющий темноватый дизайн заставляют задуматься о том, что же случилось с веселой, остроумной и хитроумной игрушкой, в первые две части которой заигрывались даже те, у кого от словосочетания **2D** лапы ломит и хвост отваливается. На **Gamestock** разработчики привезли уже новую версию игры с кое-какими новыми сценами, более симпатичными и разнообразными, чем предыдущие, но все еще слишком серыми, чтобы









можно было назвать мир на экране настоящим **Oddworld'ом**. Но зато полигонные модели Эйба и Манча заметно улучшились, а у Манча так и вообще появился блеск в гигантских глазах. Сцен на открытом пространстве разработчики пока не показывают, и по всей видимости, в этом году игра никак выйти не успеет. Впрочем, лучше позже, да лучше. Не будем мешать разработчикам тупыми расспросами, просто подождем.

gamestock 01

Сергей Дрегалин

DUNGEON SIEGE

Когда вам скажут, что Dungeon Siege — это Diablo 3D, то не верьте. Точнее, верьте на четверть, так как доляправды в таком определении все же имеется...

Если по-хорошему, то **Dungeon Siege** можно отнести к разряду долгостроев, благо работа над проектом стартовалаеще три года назад. Не так много, чтобы назвать игру «дооолгостроем», но и не так уж мало. Однако все эти тригода ребятам из Gas Powered Games во главе с идеологом Крисом Тайлором удавалось не потерять лицо и постоянно поддерживать интерес публики. То ролик покажут, то информации подкинут, то интервью дадут, где слова «ass» и «shit» сверкают чуть ли не в каждой строчке, то демоверсию на выставке представят... В общем, три года пролетели незаметно. Игра не только смотрелась живчиком, но и недвусмысленно давала понять, что не за горами тот час, когда начнется штурм магазинных полок.

Итак, **Dungeon Siege**. Ролевая игра с богатым наследием стратегий в реальном времени. Непрерывный экшен, украшенный любопытной ролевой моделью. Простейший интерфейс point-and-click, сдобренный возможностью управления целым отрядом. Проект однозначно интересный, возможно, даже хит сезона и номинант на звание «лучшей action/RPG года». Откуда такая уверенность? Давайте смотреть вместе.

Самый главный пунктик для разработчиков – красивый трехмерный мир. Красивый, насколько это могут позволить современные 3D-акселераторы, по возможности наиболее передовые. Отсюда и стремление сделать окружение целостным, огромным, неповторимым, насыщенным. И удалось им это в полной мере. Целостность – никаких грубых пауз, когда изображение застывает, а по экрану ползет предательски медленная полоска, увенчанная словом «Loading, please wait...». Масштабы – вряд ли кто-то доподлинно высчитывал площадь виртуального мира, но факт остается фактом, эта величина измерялась бы десятками, если не сотнями, квадратных километров. Неповторимость – скрытые приколы, которые на заморском языке почему-то называются «пасхальными яйцами» (Easter eggs). Какими они будут, понятное дело, никто не расколется, так как известный сюрприз – это уже не сюрприз. Насыщенность – огромные лесные массивы, играющие в лучах солнца озера, величественные водопады, таинственные подземелья и зловеще-темные развалины древнего храма. Слова? О нет, есть документальные подтверждения, и они пред вами...

Разумеется, вся эта красота не порождение случайности и не прихоть везения. Она является результатом грандиозного труда и проекцией таланта ребят из команды разработчиков. Каждый уголок, каждый элемент мира были аккуратно смоделированы, опробованы и лишь после этого интегрированы в игровой мир. Ну хорошо, красота – красотой, но мы-то не любоваться сюда пришли. Оставим радостные розовые сопли и возьмемся за эфес, коли отовсюду явственно доносится запах с неприятным мертвенным душком... Кстати, о душке – откуда таковой взялся. Формально предыстория **Dungeon Siege** сводится к внезапному нашествию темных сил во главе с неким повелителем тьмы. Вот так просто, без особых претензий и без лишнего пафоса. А нам с вами отведена скромная роль... нет, не борца со вселенским злом и не спасателя сказочного мир. Просто любителя врезать по наглой мертвецкой морде пудовым кулаком или солидным файерболом. Никаких высших целей перед нами не стоит, и, откровенно говоря, это приятно. Надоело быть благородным героем в сверкающих доспехах, хочется просто разок как следует подраться. Вволю и без ограничений. Впрочем, это уже вольная лирика, не будем уклоняться от основной темы.

Говоря о системе квестов, лучше всего воспользоваться метафорой самого Криса Тайлора. Он рисует ее как некий хайвэй, соединяющий начало и финал игры, со множеством боковых улиц. Посещение последних необязательно для успешного завершения игры, и вы вполне можете как следует разогнаться и пролететь весь маршрут по прямой, минуя ответвления и объездные пути. Однако для полноценного исследования мира такой способ малопригоден – желаете получить побольше опыта, получше познакомиться с обитателями мира, открыть заботливо оставленные секреты – то вам сюда, вот в эту подворотню...

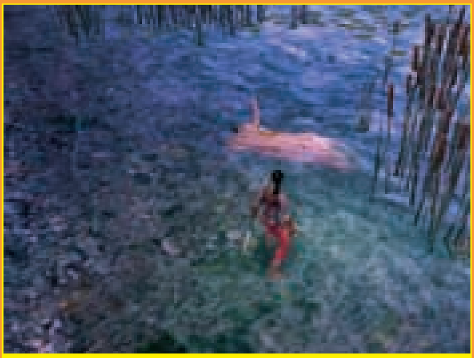
Революции в таком подходе нет, и в меру изящная аналогия Тайлора – не более чем собственная интерпретация хорошо известной истины. Однако существует один момент, на который стоит обратить внимание. Оцените – ни один из квестов не потребует включения заднего хода, т.е. вам никогда не придется возвращаться на предыдущую локацию. Только вперед, без реверса и скучного изучения давно открытых локаций. Вот за это – люблю. Люблю Криса Тайлора здоровой творческой любовью!

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: RPG/Action Разработчик: Gas Powered Games
Издатель: Microsoft
Компьютер: PII400, 128 MB RAM, 8Mb VRAM
Количество игроков: до 10 (LAN & Internet)
Интернет: http://www.dungeonsiege.com/ index.shtml Дата выхода: II квартал 2001 года

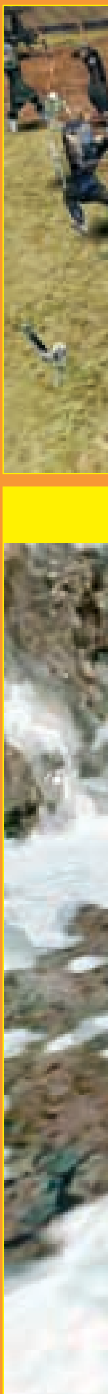


Обратите внимание — интерфейс игры отличается завидным аскетизмом. Никаких панелек, кнопок или индикаторов. Все сводится к простейшему point-and-click.



Жаль, к картинке нельзя присоединить треск сверчков и одинокое кваканье — тогда бы картина получилась действительно полной.





Ролевая система с хитринкой. Начать надо с того, что никакого условного деления на классы в **Dungeon Siege** нет и быть не может. Каждый герой получает равные права и нисколько не ограничен в применении средств. Весь вопрос в том, какие именно средства он будет использовать.

Поясню на примере. Берем новоиспеченного героя и вручаем ему в руки, скажем, двуручный меч, после чего показываем на ближайшего противника с рыком «Взять!». Герой, понятное дело, бежит к несчастной жертве, рубит ее на мелкие кусочки, злорадно пляшет румбу на костях и с удивлением замечает, что теперь его мастерство владения оружием





Волшебница, два телохранителя… И осел — неизменный аксессуар любого отряда!



ближнего боя немного улучшилось. Еще несколько поединков – еще прогресс… Потом мы решаем: хватит заниматься рукопашным боем, пора бы и в магии поднатореть, после чего отбираем у хнычущего героя меч и вручаем магический посох. Вуаля, несколько тренировок и удачных сражений, и навыки обращения с магией заметно повысились.

Все это значит, что вы вольны воспитывать своих подопечных так, как вам вздумается. И вырастить из них, в конечно итоге, именно то, что вы и растили. Заставляли стрелять из лука – будет рейнджер, велели применять лечебную магию – сформируется знахарь и так далее. Вопрос только в доступных профессиях, которых в **Dungeon Siege** насчитывается ровно четыре: ближний бой, бой на дистанции, белая магия, черная магия. Что используем, то и прогрессирует. И вдогонку: все гениальное – просто.

Зачистка местности будет командной. Под вашим началом может находиться до десяти персонажей, которые, скорее всего, будут набираться из числа вольнонаемных NPC. Баланс между численностью отряда и процентным отношением полученного опыта в пересчете на нос – исключительно ваша прерогатива. Равно как и определение развития умений всех компаньонов главного героя. Для облегчения жизни предусмотрен режим включения A.I., а также помощь дополнительных существ (например, оживленной с помощью колдовства мертвечины или магических тварей), которые будут сражаться на вашей стороне, однако непосредственному управлению не подлежат.

Последний широкий жест разработчиков – многопользовательский режим. Десятком игроков сейчас уже никого не удивишь, да и возможностью совместного или индивидуального прохождения тоже… Однако есть и два специальных режима, достойных отдельного внимания. Первый происходит на специальной карте, в центре которой расположен городок. Здесь игроки-конкуренты могут обменяться трофеями, объединиться в команду или, наоборот, объявить о полной биологической несовместимости… Проще говоря, городок является базой для дальнейших приключений. А сами приключения начнутся на путях-дорожках, которые тянутся в радиальном направлении от центра карты, т.е. от базы-городишка. При этом действует правило о том, что партизаны в чащобах становятся все толще и страшнее…

Второй режим носит название «короткая игра» (the short game), что, в общем-то, полностью характеризует действо. Представьте себе небольшую локацию, где вам поставлена четкая задача, попутно являющаяся и условием победы. Например, отобрать мощный магический посох у конкурента и как можно дольше удержать его в своих алчных дланях. Стенка на стенку – и понеслась!..

Собственно, на этом все. Выставка Gamestock'2001 была ознаменована показом демки **Dungeon Siege**, точнее даже очередной пре-альфа-бета-версии, которая смотрелась весьма целостно и завершенно, однако резво бегала исключительно на P4 с немыслимой конфигурацией. Однако это очень хороший знак. Пройдет немного времени – и код будет оптимизирован, последние дыры залатаны, мелкие огрехи исправлены. И тогда… И тогда можно ждать пополнения в полку хитов.

GAS POWERED GAMES

Ведущий дизайнер Dungeon Siege и по совместительству глава студии Gas Powered Games, Крис Тайлор (Chris Taylor), снискал признание и популярность еще в середине девяностых. Тогда его творческим полигоном была небольшая компания Cavedog, которая заработала свой первый миллион после завершения работы над Total Annihilation — одной из лучших стратегий в реальном времени всех времен и народов. Кстати, успех игры был во многом определен талантом Тайлора, который занимал должность дизайнера. Потом последовало продолжение — The Core Contingency, после которого Тайлор всерьез задумался о создании собственной команды. И создал оную в начале 1998 года, собрав вокруг себя еще около двух дюжин единомышленников. Именно в таком составе и началась работа над Dungeon Siege.

Сергей Дрегалин

MECHCOMMANDER 2

MechCommander 2 является реверансом культовой серии MechWarrior в сторону стратегий в реальном времени. Правда, продюсер проекта, Mitch Gitelman (см. врезку), предпочитает называть свое детище тактической игрой в реальном времени. И, надо признать, снований у него более чем достаточно.

Все, что относится к финансам, экономике и прочему менеджменту, было зарезано. Отсечено решительно и безапелляционно. В **MechCommander 2** осталась только рафинированная тактическая составляющая – негоже отвлекаться полевому командиру четвертого тысячелетия на такие мелочи, как сбор полезных ископаемых. Извольте воевать, любезный. Выбирайте боевые машины, экипируйте их, готовьте пилотов, обучайте премудростям военной науки – вот они, ключевые составляющие **MechCommander 2.**

В отличие от неудачника-предшественника, движок новой игры, следуя веяньям современных стандартов, полностью трехмерный. Трехмерные ландшафты, трехмерные объекты, трехмерные мехи, даже крохотные пилоты – и те трехмерные. В общем, куда ни плюнь, везде полигоны да текстуры. И это на самом деле не случайно. Коли мы говорим о рафинированной тактике, то местность должна играть огромную роль в сражениях. То же касается и физической модели, которая полноценно может быть раскрыта только в трехмерном игровом мире. Например, мех, забравшийся на курган, приобретает большую дистанцию обзора – это, несомненно, преимущество, так как определить тип боевой машины противника можно только при визуальном контакте. Кто знает, что скрывается за красным перекрестием на радаре – гигантский Atlas, способный без особого труда вынести полдюжины средних роботов, или легкий скаут, элементарно выносимый парой ракет с системой самонаведения? Вот тут-то и пригодится визуальное определение цели. Или еще один характерный пример – водоемы будут иметь разную глубину, и некоторые можно будет пройти вброд. Кроме того, вода осуществляет отличный теплоотвод, поэтому у робота, забравшегося в неглубокое озерцо, при стрельбе лазеры будут нагреваться значительно медленнее. Это вам не это...

Суммарно в **MechCommander 2** будет двадцать девять роботов плюс ваши собственные разработки. Все они представят силы трех наиболее могущественных домов Внутренней Сферы (см. СИ #61, где рассказано о вселенной BattleTech). Первый дом – хитрые и коварные Ляо, второй – жестокие и бескомпромиссные Стейнеры, третий – дипломатичные и хладнокровные Давлоны (кстати, последние двое находятся в достаточно дружественных отношениях). Вы, честь по чести, выступаете за один из домов, стремясь задать жару военным силам враждебных кланов. Последний штрих для своих – разборки будут происходить в местечке под названием Chaos March.



Казалось бы, пациент мертв. Вселенной BattleTech больше не существует, по крайней мере официально. Но с боевым наследием, которое скопилось за пятнадцать лет существования, не так-то просто расстаться. И поэтому растут еще всходы на мертвой земле, в частности и MechCommander 2, разработкой которого занимаются ребята из Microsoft Games, FASA Studios. Купили лицензию, что по определению не дешевое удовольствие, и теперь всеми силами пытаются реанимировать нашего пациента... Так что там сказал доктор?



В игре не будет «тумана войны» — вся территория будет сразу же отображаться на карте. Но вот определить местоположение противника удастся только с помощью сенсоров.







Заводы являются лакомым кусочком — на них находится документация, захватив которую, можно наладить производство нового вооружения.

ИГРОВЫЕ РОЛИКИ

Все игровые ролики, которые будут демонстрироваться между миссиями, сделаны с использованием модного ныне совмещения игры актеров и заранее обсчитанных фонов.
События, отраженные в видеовставках, охватывают три дня, причем первая часть проходит на планете Carver 5, а вторая — в командном центре Стейнеров. Из раскрытых секретов — дружественные дома Стейнеров и Давлонов рассорятся и будут воевать друг против друга. Считая, что эмоциональный накал сможет передать только игра актеров, разработчики решили отказаться от компьютерных роликов. Театральные постановки — они вне конкуренции. По крайней мере, пока.





Однако разборки – на потом, сначала подготовка к бою. Между миссиями, которые вы выбираете самостоятельно, исходя из боеготовности и укомплектованности войск, необходимо привести в порядок технику и проверить личный состав. С мехами все достаточно просто – достаточно выбрать машину и установить на нее необходимые вооружение и оборудование. Никаких ограничений, кроме максимального веса экипировки, нет – по сравнению с MechWarrior 4 процесс стал абсолютно прозрачным и удобным. Личный состав куда более прихотлив, люди, увы и к счастью, не бездушные железки. Их необходимо обучать новым скиллам, выбирать наиболее оптимальные машины. Однако все старания будут с лихвой окуплены, ведь пилоты будут совершенствоваться в обращении с разными видами вооружения, а также с оборудованием. В итоге мастер-пилот при прочих ровных условиях сможет наголову разбить нескольких менее опытных пилотов противника. Неудивительно, что пилот представляет куда большую ценность, нежели даже самый мощный мех. Чтобы дать шанс сохранить жизнь своему воспитаннику, разработчики придумали трюк с катапультированием – как только пилот почувствует, что запахло жареным, то немедленно нажмет на специальную красную кнопку. При определенном везении (и дело тут даже не столько в снарядах и ракетах, сколько в тяжелой поступи роботов – раздавят человеческое тельце за милую душу!) пилот вернется в строй и продолжит борьбу супротив недругов.



Итак, к бою мы готовы – прекрасно, будем сражаться. Говорить об арсенале мехов и об их возможностях вряд ли есть необходимость, так как наверняка вы хотя бы краем глаза видели какого-нибудь представителя славной семье MechWarrior. Так что разбираем только эксклюзив **MechCommander 2.** Первым в списке значатся авиа- и артиллерийские удары. Выглядит сие действо следующим образом. Вы выделяете цель, около которой немедленно появляется таймер, включенный в режиме обратного отсчета. 3... 2... 1... Откуда-то слышен нарастающий гул, и через несколько мгновений на несчастную жертву летит добрый комплект снарядов. Результат очевидный – после такого не живут. Вторая интересная особенность – специальная команда военных техников, которые могут осуществлять захват и оперативный ремонт разрушенных мехов. Особой популярностью пользуются обездвиженные машины – пускай сервоприводы выведены из строя, но зато лазеры еще функционируют!.. Кроме того, шустрые техники смогут проводить и шпионские операции, захватывая с вражеских заводов документацию по производству боевой техники.

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: 3D RTS Издатель: Microsoft
Разработчик: Microsoft Games, FASA Studios
Требование к компьютеру: PII 300, 64Mb, 3D ускоритель
Количество игроков/Сеть/Интернет: 8 игроков
Интернет: http://www.microsoft.com/games/home/games.asp?g=134
Дата выхода: июль 2001 года



Игра стремится быть максимально интерактивной. Коробки домов — не просто часть фона, а одна из потенциальных целей.

Кстати о поврежденных сервоприводах. Разработчики предусмотрели целых тринадцать модулей, из которых состоит любой мех. Соответственно, каждый из этих модулей может быть поврежден или полностью выведен из строя прицельным выстрелом. Так что опыт MechWarrior не только не забыт, но и активно реализуется.

Вдогонку пара слов о многопользовательском режиме. Поддерживается совместная игра восьми игроков и deathmatch для восьми команд. Плюс редактор, плюс возможность конструирования собственных мехов. Развернуться где будет.

В общем, **MechCommander 2** выглядит аппетитно и живенько даже для не фаната серии MechWarrior. Даже для погребенной игровой вселенной. Ну что там сказал доктор?..

Mitch Gitelman

Mitch Gitelman — продюсер и по совместительству ведущий дизайнер MechCommander 2. В прошлом он продюсировал MechCommander, MechCommander Gold, а также принимал участие в работе над небезызвестным симулятором Crimson Skies.

gamestock 01

Дмитрий ЭСТРИН

SIGMA

Чуть больше года назад на GDC'2000 небезызвестная команда Relic Entertainment была куплена небезызвестной Microsoft. Эта сделка оказалась причиной мгновенно распространившихся слухов о том, что несчастная Sierra лишилась перспективной торговой марки Homeworld. Слухи, правда, были опровергнуты самой Relic, которая подтвердила, что право на разработку сиквела Homeworld осталось у издательства Sierra. Конечно, игровая общественность не могла не задаться вопросом, что же тогда разрабатывает Relic Entertainment для Microsoft. Ответ был получен на E3'2000. Создатели Homeworld приступили к разработке **Sigma**.

и гиены. Полученный гибрид можно скрестить, допустим, с жирафом, а потом – с хамелеоном. Что получится в результате, остается только догадываться. Предположительно это будет обладающее могучей силой существо, которое будет способно довольно быстро передвигаться, менять окрас и осматривать окрестности с помощью длинной шеи. К слову сказать, в игре будет около 60 различных животных, среди них упомянутые гориллы, гиены, жирафы, хамелеоны, а также гепарды, крокодилы, верблюды, кобры, медведи, зебры, летучие мыши, орлы, муравьи и пр. Можно лишь примерно догадываться о том, сколько новых видов животных мы сможем получить в результате. Похоже, в качестве ограничения в **Sigma** окажется лишь наша фантазия. Впрочем, неофициальные источники сообщают, что может быть около шести миллиардов различных комбинаций. В принципе, должно хватить всем.



Многим не дают покоя лавры Lionhead Studios. Многие хотят сделать свой Black&White. Многие его уже делают. И это хорошо. Хорошо, что люди тянутся к прекрасному, потому что в результате обязательно должно получиться что-то достойное нашего внимания. Хотя, возможно, это будет совсем не очередной Black&White.



ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: стратегия
Издатель: Microsoft
Разработчик: Relic Entertainment
Интернет: http://www.relic.com
Дата выхода: III квартал 2001 года

Sigma действительно чем-то похожа на Black&White. Возможно, дело в самой игровой концепции или роли, которая отводится игроку... Так или иначе, нам придется признать, что ничего похожего еще действительно не было. Можно, конечно, вспомнить что-нибудь вроде SimLife, но и в этом случае мы будем также далеки от истины.

Начнем все же с сюжета. Дело происходит в 30-х годах прошлого века, а игроку придется выполнять роль пилота, героя Первой Мировой войны. Пилоту поручено спасение известного биолога, но... До спасения дела не доходит, происходит авиакатастрофа, и мы обнаруживаем себя на странном острове. С этого момента начинается игра.

Основная фишка **Sigma** в том, что нам дается возможность создавать новые виды животных, в очередной раз ощущая себя кем-то вроде богов. При этом в игре никаких заморочек a la Creatures и иже с ним. Все чрезвычайно просто: садимся в джип и едем на охоту. Предусмотрительно зарядив ружье транквилизаторами, метким выстрелом поражаем гориллу и гиену. Потом оттаскиваем их на базу и с помощью специального строения производим новый вид, представляющий собой гибрид гориллы





При всем при этом разработчики не хотят зацикливаться на одном лишь моделировании новых видов животных. На самом деле **Sigma** – это не что иное, как стратегия. А все эти бесконечные гибриды гиппопотамов с кобрами – это просто юниты с набором уникальных, фактически неповторимых характеристик. Более того, в **Sigma** наличествует система сбора ресурсов. Максимально упрощенная, конечно, но все же. Есть энергия, которая восстанавливается сама по себе в зависимости от неизвестных нам параметров. И есть пища, собирать которую придется лично игроку.

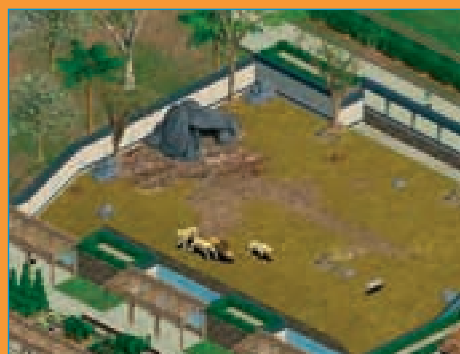
К сожалению, пока разговор о **Sigma** не имеет под собой каких-то более-менее материальных оснований. В частности, до сих пор нет приличных скриншотов. Поэтому представить себе, как же все то, о чем говорят разработчики, будет происходить на самом деле, довольно сложно. Впрочем, можете быть уверены, что к разговору о **Sigma** мы еще обязательно вернемся. И, возможно, в не столь отдаленном будущем.

Дмитрий ЭСТРИН

ZOO TYCOON

Золотое правило разработчиков-дебютантов: не замахиваться на глобальные проекты. Лучше начать со старого, знакомого и проверенного. Если начинающие игроделы не отличаются непозволительным раздолбайством, то можно быть уверенным в успехе процентов на девяносто. Путь к вершинам славы незатейлив и прост. Возможно, Microsoft считает, что команде Blue Fang Games этот путь по силам.

В игре **Zoo Tycoon** даже название говорит само за себя. Любому, кто хоть раз видел Roller Coaster Tycoon, станет понятно, что на этот раз нам придется строить и развивать зоопарк. Когда-то в незапамятные времена я уже говорил, что жанр, изобретенный компанией Maxis, неиссякаем хотя бы потому, что строить и развивать можно буквально все что угодно. От гигантских мегаполисов и космических станций до дачных участков и муравейников. Разработчики не устают это подтверждать. Команда Blue Fang Games выбрала, на мой взгляд, беспроигрышный вариант. Зоопарк – это как раз то, что нужно публике. Вроде бы что-то очень похожее на парк развлечений, но все-таки более новое и оригинальное.



Своеобразие **Zoo Tycoon** заключается в том, что нам придется заботиться не только о хорошем настроении посетителей, но и о здоровье животных. В Theme Park Inc. все было слишком просто – хватаем инженера за шиворот и тащим его к сломанному аттракциону, однако починить подобным образом льва, погруженного в тяжелую депрессию, не получится. Естественно, все или практически все зависит от правильности строительства вольеров. Если фламинго, например, жить не сможет без воды, то жираф в заболоченной местности будет чувствовать себя крайне неуютно. И в итоге может просто отдать концы на глазах довольных посетителей. В процессе игры нам придется очень много узнать о привычках и особенностях образа жизни самых разных животных, общее количество которых превышает четыре десятка.



Если вдруг вы обратите внимание, что в вашем зоопарке постоянно исчезают пингвины, проверьте, в какую клетку вы их посадили. Вполне возможно, что в ней уже есть обитатели в лице, например, нескольких гепардов. Более того, придется обращать внимание на соотношение света и тени в вольере, питание и, разумеется, просторы. В тесной клетке вольнолюбивые животные будут чувствовать себя не очень хорошо и не смогут произвести хорошего впечатления на посетителей, жаждущих зрелищ. Даже такая невинная вещь, как высота забора, сможет оказать реальное значение на игровой процесс. Попробуйте представить себе, что будет, если, например, из своего вольера вырвется слон... Никакой жестокости, конечно, самая острая сцена – сжимание посетителя в гармошку – вызывает больше смеха.

Конечно, не может не возникнуть вполне справедливый вопрос: как не запутаться в том, чего от нас хотят все эти крокодилы, бегемоты и орангутанги? Чем питание гималайского медведя принципиально отличается от корма для попугаев? Во всем этом вам поможет разобраться интерактивная помощь, ненавязчивая, удобная и, кстати говоря, совершенно необходимая в использовании.

Посетители, между тем, также не дадут вам скучать. То какой-нибудь сорванец забросает горилл камнями, то престарелая бабуля из жалости накормит недоеденным гамбургером жирафа, то какой-нибудь сумасшедший попытается пожать лапу горилле. Охранники, камеры наблюдения и соблюдение правил безопасности при размещении вольеров должны решить проблемы подобного рода.



ДОСЬЕ

Платформа: PC
Жанр: симулятор
Издатель: Microsoft
Разработчик: Blue Fang Games
Интернет: http://www.microsoft.com/games/
Дата выхода: осень 2001 года

Выглядит **Zoo Tycoon** на настоящий момент не шибко красиво. Очевидцы утверждают, правда, что анимация животных в игре безупречна, но сама спрайтовость, откровенно говоря, раздражает. Да и с детализацией объектов не все в порядке. Посмотрим, впрочем, что получится в результате.

Лично я уже не сомневаюсь, что **Zoo Tycoon** ждет успех. С другой стороны, очень хотелось бы, чтобы игра, помимо всего прочего, привнесла в жанр что-нибудь по-настоящему новое и свежее. Кто знает, быть может разработчики не разочаруют нас и в этом отношении...


ШТОРМ
МОДИя
ВСЁ время
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

BLACK & WHITE



Трудно ли быть Богом? На этот вопрос существует бесконечное множество ответов, каждый из которых можно случайно обнаружить в мире Black&White. Распространенное мнение о том, что Питер Молине сделал шедевр, на самом деле, не вполне соответствует истине. Спустя два часа погружения изумляет сама материальность Black&White, с одной стороны — гигантский разнообразный мир, с другой — обыкновенный компакт-диск. Теряется ощущение реальности и почему-то вспоминается другая цитата Стругацких: «Человек — это только промежуточное звено, необходимое природе для создания венца творения: рюмки коньяка с ломтиком лимона».

Дмитрий Эстрин

Вообще-то несколько суток, проведенных за монитором – это ничтожно мало для **Black&White**. Сформировать окончательное мнение об игре, понять, что же мы получили в итоге после трех лет ожидания, невозможно. Нагромождение мыслей, бессвязных слов и парадоксальных лозунгов – как все это систематизировать? Каждый раз, когда мне задавали безобидный вопрос, вроде: «Ну и как **Black&White**?», я оказывался в тупике. Либо молчать, либо... молча играть. При этом чувства к игре нельзя назвать фанатизмом, к **Black&White** лично я отношусь ровно и спокойно. Можно, конечно, в отдельности поговорить о графике, управлении, существах, магических заклинаниях и квестах. Все равно в комплексе все это не сложится в общую картину, соответствующую действительности. Не исключено, что когда-нибудь о **Black&White** напишут книги. А мы... мы пока просто поделимся с вами своими субъективными (лишний раз подчеркиваю – субъективными) мнениями.

Начнем с того, что буквально все, что говорилось о **Black&White** – это правда. По крайней мере, концептуально игра безупречна. Как и обещалось, нам дается возможность почувствовать себя настоящим богом, который может делать абсолютно все, что захочет. При полной свободе космических масштабов игра меньше всего вызывает ассоциаций с бессмысленностью, отсутствием логического конца The Sims. В **Black&White** есть как бы две плоскости. В одной существует материальный мир, остров, люди, животные... В другой – всемогущие боги, сверхъестественные силы, магические заклинания... Соединяет эти две плоскости выбранное игроком существо, корова, обезьяна или тигр. Оно бродит по земле, но умеет общаться с богом...

...Я выбрал обезьяну. Видели бы вы, как при этом убивались корова с тигром. Мне даже неловко стало. Первое время обезьяна не отходила далеко от храма, ей было страшно, и она хотела есть. Странно было видеть гигантское существо по-детски беспомощным и наивным. Обезьяне нравилось, когда ей чесали за ухом, она с удовольствием насыщалась зерном, послушно ходила на привязи и с любопытством осматривала деревню. Люди относились к монстру со спокойствием, смешанным с осторожностью...

Как ни странно, квесты в **Black&Whites** – это не отдельный кусок игрового процесса, а нечто вполне естественное, просто как часть мира. Вон на том берегу веселые матросы никак не могут уплыть в свое путешествие: не хватает ни дерева, чтобы закончить строительство корабля, ни провизии. Помогите им, и... И взамен вам за это ничего не будет. Иногда после выполнения квестов мы можем получить какую-то награду, но она совсем не важна. Потому что квесты – это просто часть мира.

...Обезьяна заметно поумнела, потолстела и осмелела. Ей, видимо, доставляет удовольствие пугать людей. Одного она успела сожрать. Что ж, здоровая агрессивность в рамках приличия никому еще не мешала. В смысле питания обезьяна абсолютно всеядна и с одинаковым удовольствием ест зерно, баранов, коров и рыб. Один раз даже проглотила камень. Ничего самообразование – вещь полезная...

С управлением **Black&White** ничто не может сравниться. Не верьте тем, кто говорит, что оно не удобное. Управление полностью соответствует игровой концепции. Мы мгновенно и бесшумно перемещаемся из одной точки острова в другую, мы ощущаем себя богом, который способен быть везде одновременно. Это не банальный скроллинг и не полет, это эффект абсолютного присутствия, состояние сверхъестественного всемогущества.

...Обезьяна встретилась с гигантским медведем. Медведь научил ее магическому заклинанию и показал несколько приемов контактного боя, предварительно уменьшившись в размерах. Обезьяне очень нравится гулять по деревне, она производит сильное впечатление на людей. Иногда обезьяна помогает им, собирая вместе с ними урожай, иногда поднимает и швыряет отдельных деревенских жителей в произвольном направлении. Существо выросло и изменилось, у обезьяны острые уши, лохматая грива и гнусное выражение морды...

Магия в **Black&White** действительно необычайно эффектна. Пассы мышью по коврику на столе реализуются в качестве конкретного действия в игре. Существо можно научить абсолютно любому заклинанию, хотя, как правило, на это придется потратить довольно много времени. Деревенские жители начинают охотнее верить в бога... точнее, в игрока после демонстрации самых простеньких чудес.

...Моя обезьяна жадная, коварная, но в глубине души все-таки добрая и, как ни странно, довольно-таки интеллектуальная. Она очень много ест, довольно часто гадит и большую часть свободного времени проводит на берегу моря, занимаясь рыбалкой. Существо считает, что я уделяю ему достаточное количество времени. Обезьяна часто кастует магические заклинания, причем чаще всего безо всякой видимой цели...

Храм – это не просто игровое меню, это еще и концентрация всевозможных сведений о мире, которым вы управляете. Самая интересная информация касается, конечно же, воспитываемого существа. Нас не обманывают! Характер существа, его склонности, дурные привычки, физические параметры полностью соответствуют тому, что мы видим, на самом деле.

...Гигантский медведь решил открыть мне какую-то страшную тайну. Однако до этого дело не дошло. Медведь скоропостижно скончался, деревня сгорела, и открылся вход в другое измерение. Наверное, придется рискнуть...

Один остров – это только часть мира **Black&White**. Наступит время, и богу вместе с существом и верующими придется оказаться то ли в другом измерении, то ли просто на другом острове. Там все еще интереснее. Там есть такие же всемогущие соседи, с которыми придется дружить... И не только дружить...

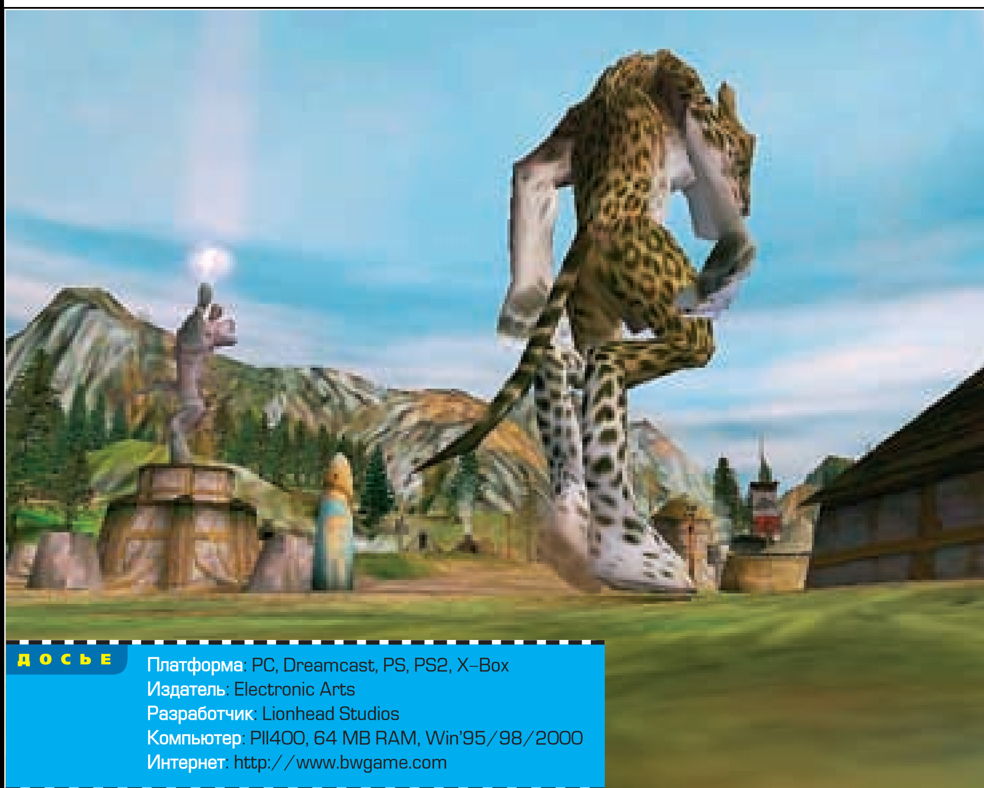
Как уже было сказано, несколько суток с **Black&White** – это ничтожно мало. Более того, игру мало пройти один раз или даже два или три раза. Да и слово «пройти» не очень-то уместно в настоящей статье. То, что вы успели прочесть, – это лишь первые, так сказать, промежуточные впечатления от игры. Именно по этой причине нам еще придется вернуться к этой игре через две недели. Наверное, тогда мы сможем вынести финальный вердикт и подтвердить или опровергнуть свое мнение об игре. А пока ознакомьтесь с первыми впечатлениями других сотрудников журнала...



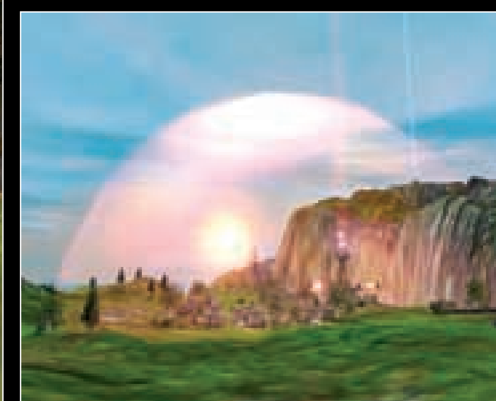


Обратите внимание на отражение в воде.

Разгуливающие по деревням гиганты могут вызывать у жителей противоречивые чувства. Однако в любом случае внушительный вид тигра укрепит веру людей.







ДОСЬЕ

Платформа: PC, Dreamcast, PS, PS2, X-Box
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Lionhead Studios
Компьютер: PII400, 64 MB RAM, Win'95/98/2000
Интернет: http://www.bwgame.com

BLACK & WHITE

Сергей Овчинников

Чем дальше заходит в своих безумных поисках идеальной игры Питер Молине, тем больший энтузиазм вызывают анонсы его новых шедевров, тем сильнее становится ожидание. И тем меньше наши шансы до конца понять очередное творение мастера. Игра в **Black & White**, по крайней мере для меня, оказалась процессом вовсе не таким очаровательным и интуитивным, как можно было представить. Как и практически во всех предыдущих творениях Молине, в **Black & White** интерфейс не просто проработан, он «переработан». Отказавшись от любых систем меню и положившись целиком и полностью на магическую способность компьютерной мыши фигурно разъезжать по гладким поверхностям, автор нетленного произведения обрек нас, пользователей, на массу неудобств, связанных с ориентацией в пространстве. Чтобы придать игровому миру побольше воздуха, сделать его открытым и свободным, Lionhead практически полностью освободила игровую камеру, полностью подчинив ее велениям игрока. Масштабирование в любых пределах, кручение-верчение, смена углов, – все эти операции проводятся с поразительной легкостью для столь громоздкого с первого взгляда интерфейса. Однако, увы, они отвлекают от самой игры, суть которой, вообще говоря, как и всегда в молинешных играх, – вечная суета. У вас всегда находится как минимум две тысячи абсолютно срочных, неотложных дел, которыми необходимо немедленно заниматься. Наглое существо поперлось в соседний лес пинать деревья и жрать заблудившихся дачников, в море терпят бедствие зазевавшиеся во время шторма рыбаки, на опушке леса занялся пожар, жители деревни слезно просят зерна и немедленно, на границах государства появилось непонятное животное зловещего вида – и чего оно там забыло… И так далее, и тому подобное. Когда пытаешься заняться всеми этими делами одновременно, лишние три-четыре секунды, которые тратишь на поправку камеры, зацепившейся за соседний холм (причем когда ты пятился назад) и оттого почему-то показывающей мир в совершенно непонятной перспективе, так вот эти жалкие три-четыре секунды начинают выводить из себя. К тому же, говоря о полностью функциональном «мышевом» управлении, Молине несколько лукавил, – для полноценного времяпрепровождения с B&W потребуется все-таки вызубрить десяток-полтора «горячих клавиш». А то ведь все-таки мир игры полигонный, да и манипулятор в вашей правой руке – аналоговый, соответственно, легко могут возникнуть какие-нибудь легкие проблемы. Я вот, например, на протяжении пятнадцати минут пытался отстегнуть тигра от дерева, к которому я его случайно привязал. Дерево никак не хотело отстегиваться, прыгало высоко в воздух, увлекая за собой моего питомца, валялось с ним по травке и вообще высказывало всевозможным образом свое нежелание расставаться с прочной веревкой. А ведь все вышесказанное не затрагивает самого главного аспекта игры: воспитания. А ведь именно в этой области вас ждет самое значительное число сюрпризов. Надо отдать должное Lionhead, искусственный интеллект в **B&W** просто-таки невероятен. Впервые в истории компьютерных игр на свет появился алгоритм, с помощью которого действительно можно вырастить нечто со своими понятиями относительно добра и зла, формируемыми в реальном времени. Процесс этот медленный, но необратимый. Игра не обманывает вас, не пытается навязывать мораль и заниматься проповедничеством, – разве что в самом начале. Но зато потом нужная сторона характера все равно возьмет верх, тщательно проанализировав ваш стиль игры. И хотя бы благодаря этой своей черте **Black & White** достоин самых высших похвал. Это действительно революционный во всех смыслах проект. Который наверняка еще вырастет во что-то еще большее и грандиозное.

BLACK & WHITE

Максим Заяц

Удивление – пожалуй, это главное чувство, испытанное мной при знакомстве с **Black & White.** После бесконечных роликов, обещаний и демонстраций игры на различных выставках у меня сложилось стойкое впечатление о том, что новый проект Питера Молине просто обязан быть бесконечно стильным, красивым и оригинальным – но при этом абсолютно неиграбельным. Слишком необычный жанр, слишком нетрадиционный игровой процесс (детали которого, кстати, до последнего момента так и оставались тайной за семью печатями), слишком хорошо сложившаяся тенденция... И до чего же все-таки приятно ошибаться в лучшую сторону. В Black & White можно, нужно, а главное – интересно играть. Некоторое количество багов, неопределенный жанр и неудобный интерфейс – не в счет. :)

Как, в общем-то, и предполагалось, мы играем роль некоего божества – не всемогущего, конечно, но являющегося несомненным авторитетом для большинства простых людишек, обитающих внизу. Мир **Black & White** – мир контрастов, мир, четко поделенный на белое и черное, плохое и хорошее, добро и зло. Два советника, мудрец и дьяволенок, помогают нам вершить добрые и злые дела и завоевывать новых поклонников – или терять уже имеющихся. Помимо советников у нас имеется свой собственный храм – своего рода игровое меню, разбросанное по комнатам огромного, потрясающе красивого здания – и, конечно же, любимая зверюга, олицетворение божества на земле. Предельно продвинутый вариант тамагочи удался Молине на славу – выращенная собственными руками тигра скучает, веселится, хулиганит и учится, просит еды и внимания... и даже гадит где попало. Соответственно, наше игровое время разделяется надвое – уход за зверюгой и решение людских проблем. Последних масса – то овечка у пастуха потерялась, то рыбаки решили поиграть в ихтиандров, то появился в деревне какой-то странный тип, который игрой на дудочке завораживает и ворует детей... Выполнение каждого из этих миниквестов пополняет армию наших поклонников, провал приводит к тому, что люди начинают разочаровываться в своем кумире. Задания же чаще всего проваливаются отнюдь не по нашей вине...

Представьте себе что-нибудь абсолютно непривычное – велосипед с пятью колесами, компьютер с кубической клавиатурой, вилку с одним зубом... Представили? Этот список продолжает интерфейс **Black & White**. Хорошая идея управления игровым миром разбилась о не вполне продуманное исполнение. Сложно, очень сложно перемещаться в трехмерном мире, управлять камерой, а главное – выполнять десятки различных действий с непохожими друг на друга объектами посредством одной только «руки». Чего стоят одни только попытки «догнать» этой «рукой» убегающего персонажа... А управление камерой! Я был убежден в том, что эта проклятая овца сведет меня с ума раньше, чем я проползу с помощью этой руки по горам, ориентируясь лишь на ее жалкое блеянье. Судя по моему личному опыту, привыкнуть к интерфейсу можно, но некоторые глюки – вроде бесконечных попыток отцепить любимую тигру от вырванного с корнем дерева – способны привести в ярость даже морально стойких людей вроде нашего главного редактора.

Но красота игры искупает все... Великолепный, молодой, сияющий яркими красками мир встречает нового игрока и не может оставить его равнодушным. Камера позволяет масштабировать все происходящее от «фигуры во весь экран» до схематической карты «с высоты спутника земли». В последнем варианте трехмерная графика частично заменяется спрайтовой, но переход этот осуществляется настолько плавно и незаметно, что ничуть не портит общего впечатления от игры. Музыка, великолепная музыка сопровождает практически каждый эпизод и вызывает стойкое желание купить отдельный сайндтрек игры. Сколько времени было потрачено на ее создание? Кто знает... Только безумец, бесконечно влюбленный в свое дело, мог создать храм – огромное и потрясающе красивое сооружение со множеством внутренних залом, каждый из которых по сути является не больше чем одним из игровых меню. Только бесконечный педант мог уделить внимание самым крошечным и незначительным деталям этого мира, делая его почти что живым. Только Питер Молине мог позволить себе создать настолько амбициозный, рискованный и необычный проект – и добиться при этом успеха. Впрочем, чему тут удивляться? Удача сопутствует гениям и безумцам. :)

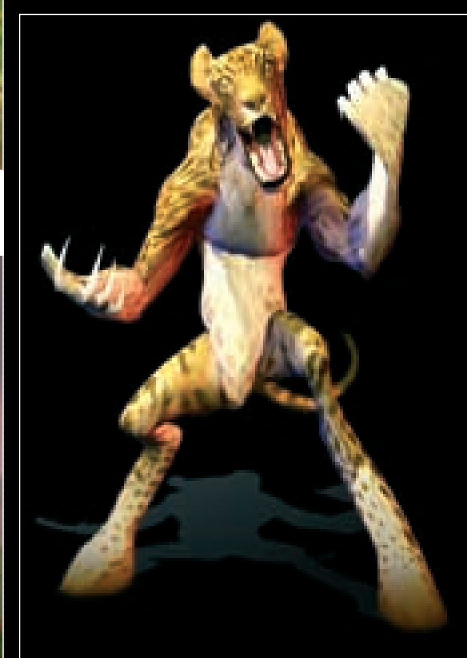


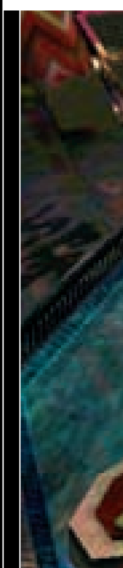


Существа весьма охотно пользуются магическими заклинаниями, которым их научил хозяин. Порой итог действий монстров может быть очень неутешителен.

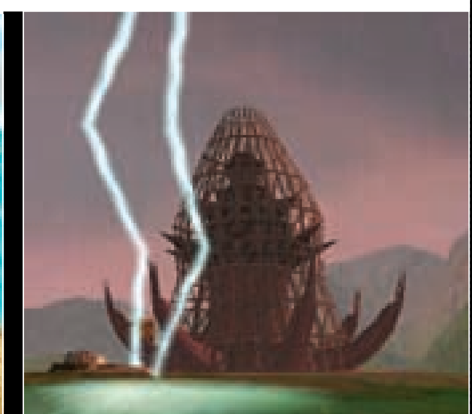
















Внутреннее убранство храма отличается невероятной детализацией. А кроме всего прочего, и функциональность.



MIGHT & MAGIC IX

Лев Емельянов



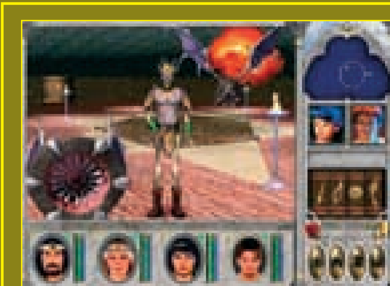
В от такая безнадега. НО. Есть в мире люди, которых все прочие зовут «фанатами». Эти фанаты прочесывают Интернет, торчат на форумах, просеивают пресс-релизы и интервью, посещают все чаты... И постепенно, по крупицам, они собирают драгоценную информацию – тут один из разработчиков на вечеринке, в подпитии, что-то сболтнул, там заместитель менеджера по продажам своему зятю чего-нибудь сказал, и так далее... И из этих крох фанаты складывают картинки. Красивые. И с одной из таких картинок, сложенных верными поклонниками серии **Might & Magic**, мы сегодня познакомимся.

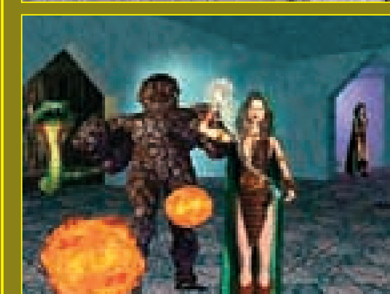
Для начала я попытаюсь объяснить, почему именно эта игра так широко обсуждается фанатской общественностью, и соответственно, почему она стала предметом данной статьи. Как известно, три предыдущих серии **Might & Magic** были выпущены на одном и том же спрайтовом движке. Это, впрочем, полбеды. Главная беда в том, что от игры к игре (на всякий случай уточню – речь идет о **M&M 6,** 7 и **8**) сюжет все упрощался, игровой мир уменьшался, а подземелья становились все более скучными, тусклыми и однообразными. Шестая серия была шедевром, а восьмая на ее фоне – откровенным середнячком. Именно поэтому все поклонники возлагают такие надежды на девятую часть, которая будет сделана на совершенно новом уровне и станет или провалом, после которого вся серия загнется, или прорывом к новым вершинам.

Считаю своим долгом еще раз предупредить: все, изложенное ниже, – попытка собрать воедино крохи непроверенной информации, оброненные различными людьми, имеющими прямое или косвенное отношение к разработке игры, и сделать на их основе какие-то выводы. Приступим.

Для начала зададим себе вопрос: а есть ли вообще основания предполагать, что **M&M9** будет разработана? Есть такие основания!!! В данный момент компания 3DO переживает серьезные финансовые проблемы. Убытки исчисляются миллионами, а наиболее прибыльный рынок на сегодняшний день – игровые консоли. Но у фирмы имеется пятилетняя лицензия на движок LithTech от Monolith, за который отдано, между прочим, 250 тыс. гринов, и который позволяет делать мультиплатформенные продукты. И есть раскрученная игровая вселенная, игры по которой прекрасно продаются. А значит – скорее всего, **M&M9** выйдет! Весь дальнейший текст представляет собой попытку заглянуть в будущее и увидеть, КАКОЙ она будет. Итак.

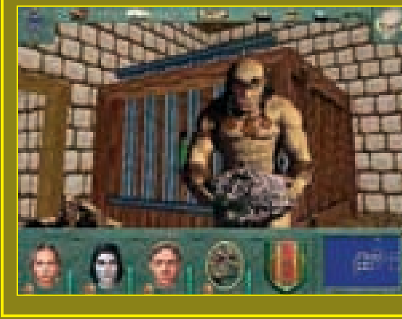
Прежде всего, нас ждет полностью трехмерный и чертовски красивый мир. Движок LithTech 2.5 получает с каждым днем все больше и больше восторженных отзывов. Он уже зарекомендовал себя с самой лучшей стороны в таких играх, как, например, No One Lives Forever. И по сравнению с другими аналогичными продуктами, у него есть ряд преимуществ, актуальных именно для создания ролевика – например, возможность подробнейшей проработки помещений и локаций для создания неповторимой атмосферы. Взгляните на скриншоты из **Legends of M&M**. Обратите внимание на кучу мелких деталей – а ведь перед нами стремительный экшн! Можно предположить, что при создании **Might & Magic 9** дизайнеры New World Computing оттянутся по полной программе – ведь полет их фантазии будет практически ничем не ограничен. Большого прорыва можно ожидать и в звуковом оформлении – различные поверхности будут издавать различные звуки, обладать собственным эхом и т.д. Кроме того, с переходом на новый движок должна уйти в прошлое искаженная пространственная перспектива трех предыдущих серий. Вспомните: вам кажется, что замок стоит далеко-далеко, на самом горизонте, а до него – всего 30 секунд бега. А еще LithTech славится своей способностью обрабатывать огромные открытые пространства и постепенно подгружать новые территории. Так что об экране «Loading» при переходе в новую лока-



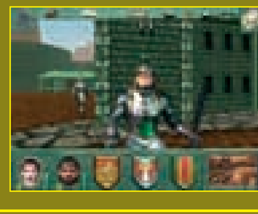


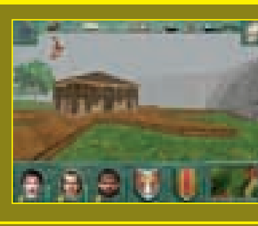
Might & Magic VI: The Mandate of Heavens ознаменовала возрождение серии и стала настоящим прорывом. Безо всякой поддержки ускорителей она выглядит красивее обоих своих потомков, а уж сюжет и дизайн... просто сказка!

Эта игра не была объявлена официально. Никто не видел ни одного скриншота из нее. Ничего не известно про сюжет. Возможно, она вообще никогда не выйдет.



Might & Magic VIII: Day of the Destroyer получилась еще более короткой и неинтересной. Да и спрайтовый движок всех уже просто бесил.



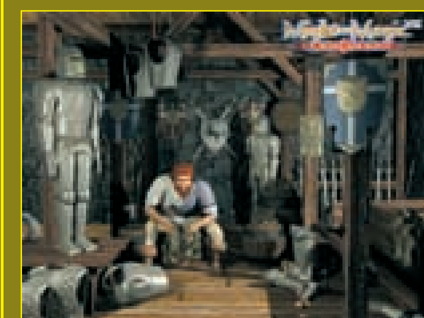




цию можно будет забыть как о страшном сне – мир наконец-то станет целостным!

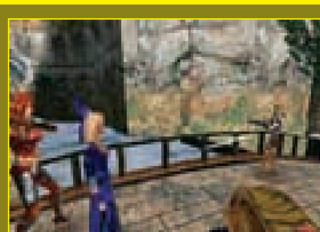
Вид, скорее всего, останется от первого лица, и в этом случае геймер по-прежнему сможет управлять целой партией персонажей. Кроме того, использование LithTech позволит сильно увеличить нелинейность сюжета – путем привязки триггеров к ключевым местам и объектам. В ответ на определенные действия игрока, LithTech способен выдавать самые разнообразные аудио-визуальные эффекты, перехватывать управление и показывать ролики на движке, с легкостью переходя от вида из глаз к перспективе Third-Person. Тем не менее, по старой традиции, основными двигателями сюжета, скорее всего, останутся классические текстовые меню выбора фраз и действий.

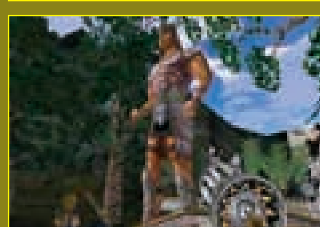
Might & Magic VII: For Blood and Honor вышла более навороченной и нелинейной, однако желаемых результатов это не дало. А в Direct3D игра была значительно более блеклой, чем предыдущая серия. Да и фантазия дизайнеров начала истощаться...

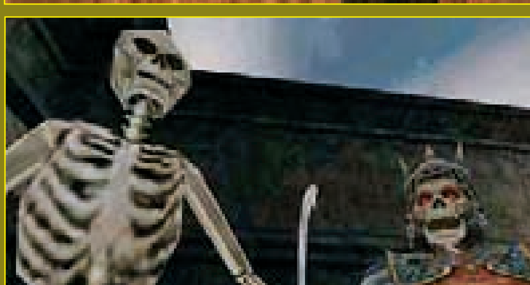


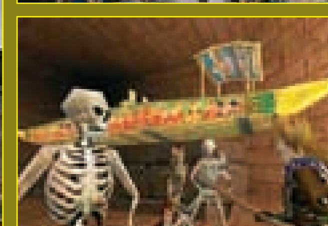
Legends of Might & Magic — первый опыт использования движка LithTech. Правда, это не ролевая игра, а экшн, но все же...











Понятно, что сотни спрайтовых монстров, пасущихся по игровому миру, отойдут в прошлое – переход на полигоны диктует свои условия. Уменьшение количества врагов, атакующих партию, будет компенсироваться интеллектом. Противники научатся слышать приближение ваших героев, координировать свои действия и прятаться в случае серьезных ранений. Предполагается, что у каждой группы монстров будет своя зона, по которой они смогут передвигаться. Различные части этой зоны могут определять поведение монстров и степень их агрессивности. Впрочем, вполне возможно, что некоторые боссы будут рассчитываться движком как «боты» со всеми вытекающими последствиями – полная свобода передвижения по уровню, возможность лечиться и т.д.

Набор умений, или скиллов, доступных героям, должен существенно пополниться в связи с прыжком в полную трехмерность. Так, уже в **Legends of M&M** появятся навыки плавания, скалолазания и скрытного передвижения. А с другой стороны, что делать, если один герой умеет лазать, а другой – нет? Как решить эту проблему? Как это оформить в виде удобного интерфейса? Да еще такого, чтобы он годился для приставочных геймпадов? Непростая задачка для дизайнеров и программистов New World Computing.

Кстати, о системных требованиях. Понятно, что для показа всех трехмерных наворотов потребуется современная видеокарта – софтверный режим отошел в небытие вместе с восьмой серией. Сия карта должна будет нести не менее 8 Mb памяти и поддерживать Direct3D. DirectX 8, с его всевозможными аппаратными эффектами (T&L и прочее), скорее всего, будет не нужен – ведь ролевые игры рассчитаны, в первую очередь, на людей со средними компьютерами. Тем не менее, мощность вычислительной системы потребуется побольше чем в NOLF – поголовье монстров хоть и сократится, но все равно будет немаленьким, ведь игру делает Джон ван Канегем! Так что настраивайтесь минимум на Celeron-350 и 64 Mb RAM – на машине такой конфигурации игра должна пойти в разрешении 640x480 и в 16-битном цвете (High Color). Что касается необходимого места на жестком диске, большинство экспертов сходятся на цифре 450-500 Mb.

Вот собственно, и все о тех моментах, которые мы можем прогнозировать с большей или меньшей степенью уверенности. О массе других вещей мы не имеем ни малейшего понятия. Сохранится ли походовый режим сражений и самонаведение стрел и заклинаний? Ведь с одной стороны, эти фишки дают возможность сосредоточиться на стратегии боя, а с другой – лишают метких и быстрых игроков превосходства над противником. Кроме того, режим автонаведения нивелирует такую ценную вещь, как возможность попадать в различные части тела врагов. О чем будет сюжет? Где развернется действие? Вопросы, вопросы... А тем временем из недр New World Computing доходят слухи, что **M&M9** будет их последней «классической» RPG.

Что ж, подождем весны и выставки E3, на которой большинство издателей срывают покров тайны со своих будущих творений. OK? А мы со своей стороны, как только узнаем что-нибудь новенькое, сразу напишем об этом.

P.S. Возможно, за те две недели, что проходят с момента сдачи номера в печать до его появления в продаже, произойдет официальный анонс **Might & Magic IX**. Возможен и другой вариант – выйдет официальный пресс-релиз, ставящий крест на прославленном ролевом сериале. В обоих случаях, данная статья автоматически устареет, ну и что с того, в конце концов?! Ведь мы всего лишь мечтаем, а мечты запретить нельзя...



РОССИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ 1995-2000

Сергей Овчинников
при участии Дмитрия Агарунова, директора издательства GameLand,
Дмитрия Мартынова, директора компании SoftClub
и Юрия Мирошникова, руководителя направления мультимедиа компании 1С

Часть 7. Заключительная. Начало в номере 2(83) за январь 2001 года.

Компьютерные и видеоигры появились в нашей стране еще на заре перестройки, и быстро завоевали сердца и мысли практически всей тогдашней молодежи в возрасте начиная с пяти-шести лет и заканчивая вполне взрослыми инженерами, программистами и многими другими людьми, которых судьба так или иначе столкнула с компьютерами. Но называть тот романтический период датой зарождения российской игровой индустрии было бы неправильно. Еще в конце восьмидесятых было предпринято несколько весьма удачных попыток первых российских разработчиков (которые тогда еще работали в рамках всевозможных научно-исследовательских институтов) по созданию компьютерных игр, которые, как правило, разрабатывались энтузиастами без каких-либо коммерческих планов. Огромный всемирный успех Tetris Алексея Пажитнова, впрочем, никак не повлиял на расклад сил на мировом игровом рынке. Tetris превратился в сенсацию, вошел в список мифов и символов и превратился в глазах американских игроков (и издательств) в некое подобие русской водки, черной икры и бродящих по улицам медведей. До тех пор, пока в России не начал создаваться собственный, внутренний игровой рынок, до тех пор, пока компьютеры и приставки не начали появляться у людей в домах, реальной предпосылки для появления отечественных студий не наблюдалось.

РАННИЕ ГОДЫ

К 1993-94 годам в России сформировался уже вполне определенный круг владельцев домашних компьютеров (именно тогда многие отечественные компьютерные компании приступили к раскрутке этого понятия) и поклонников компьютерных и видеоигр. При всей хаотичности тогдашнего рынка, на котором балом правило некое «коллективное знание», дискеты со свежими играми кочевали по рынкам и компьютерным магазинам, циркулировали между друзьями и свободно продавались в крупных московских магазинах в секциях радиотехники, вывести компьютерные игры на определенный «критический» уровень, после достижения которого рынок стал развиваться бешеными темпами, удалось лишь благодаря тем самым «пиратам-энтузиастам», которые в большинстве случаев и не подозревали о незаконности производимых ими действий. Именно тогда в стране, как грибы, начали расти десятки игровых студий, некоторые из которых, такие как Gamos, сумели произвести на свет значительное количество популярных продуктов.

Решающим толчком к развитию отечественного девелопмента, стала, как ни странно эра мультимедиа. Создание игр все еще считалось занятием, на котором невозможно заработать деньги, и многие начинающие компании попробовали себя на ниве создания всевозможных энциклопедий, обучающих и интерактивных мультимедиа-программ. Именно на издании мультимедиа-продукции и рознично-оптовой торговле компьютерными и видеоиграми выросли такие компании как Новый Диск (некогда известная под именем Коминфо), Бука и многие другие. Сильнейшее сегодня на российском рынке издательство 1С Мультимедиа вступило на игровой рынок в начале 1996 года с проектом интерактивной книжки «Остров Сокровищ», созданным совместно с компанией «Дока». Тогда же был подписан и контракт с компанией Gamos об издании адвенчуры «Братья Пилоты», которой суждено было стать наряду с великолепно раскрученной «Русской Рулеткой» от компании Бука и грандиозным космическим симулятором «Паркан» компании Никита, одним из первых российских суперхитов. Несмотря на то, что точные цифры продаж сегодня поднять уже практически невозможно, у нас имеются вполне достоверные сведения о том, что как «Русская Рулетка», так и «Паркан» с «Братьями Пилотами» были проданы тиражом, превышающим 35-40 тысяч экземпляров, при средней цене на коробочные игры в районе 25-30 долларов. «Русская Рулетка», впрочем, стоила несколько дешевле – в районе 15 долларов. Компания 1С приступила к работе со многими игровыми компаниями, включая Snowball (проект «Всеслав Чародей»), Nival («Аллоды), Softlab-NSK («Дальнобойщики»). Четко обозначились лидеры игрового рынка: 1С, Бука, Дока, SoftClub, унаследовавший от компании Лампорт права на распространение в России игр большинства крупнейших мировых издательств. К 1998 году достижения российского игрового рынка можно было смело признать внушительными. Россия с легкостью поднялась на уровень продаж средней Европейской страны, а тиражи хитов вплотную приближались к германским или английским. Соотношение между играми и мультимедийными продуктами тогда составляло примерно 50 на 50 от общего количества проектов. На сегодняшний же день мультимедийные программы, по крайней мере, в обороте компании 1С составляют менее 10. Тогда продавалось все подряд, – от всевозможных энциклопедий вооружений, алкогольных напитков, интимных отношений и до всевозможных интерактивных зоопарков. Сейчас же продаются только вполне серьезные справочные и обучающие системы. Впрочем, такова общая тенденция на мировом рынке.

Издательства уже тогда, еще до наступления кризиса, начали сталкиваться с некоторыми проблемами со своими студиями разработки. Многие студии, начав создание масштабных и амбициозных проектов, слишком увлекались и превышали бюджетные лимиты. Так, той же компании 1С в свое время пришлось, например, принимать решение о том, стоит ли продолжать финансирование многообещающего проекта «Всеслав Чародей» студии Snowball Interactive. Вместо того, чтобы прикрывать проект или приостанавливать работу над ним, партнеры решили заняться локализацией для российского рынка недорогих, но интересных западных проектов, и на заработанные с подобных операций деньги продолжать разработку «главной игры». Именно благодаря такой программе «маленьких проектов в довесок к большим» на свет появились первые российские сериалы локализаций, – Дон Капоне, Shogo: Mobile Armor, продолженные уже после кризиса целым пото-

ком проектов крупных, средних и совсем небольших европейских студий. Как вспоминает Юрий Мирошников, руководитель направления мультимедиа компании 1С: «Самым разумным из всех представлявшихся нам вариантов было издавать как можно больше западных продуктов, каждый из которых стоил в десятки раз дешевле разработки даже средней российской игры, и вместе с тем, подкармливать команды разработчиков, продолжая поддерживать их в создании их собственных проектов».

КРИЗИС И НОВАЯ ПЕРЕСТРОЙКА

Ударивший по стране в августе 1998 года экономический кризис не просто подорвал все устои российской игровой индустрии, он практически уничтожил ее. Развлекательный сектор, – видео и аудиорынки, и, конечно же, компьютерные игры в одно мгновение превратились из процветающих отраслей в горстку полуразорившихся компаний без особых перспектив и возможностей. Тем не менее, российские издательства проявили чудеса смекалки, найдя в результате весьма оригинальный выход из ситуации и произведя на мировом рынке своего рода маленькую революцию. Компания Бука, проведя весьма успешные переговоры с издательством 3DO, сумела предложить как 3DO, так и российскому рынку совершенно уникальные условия издания лицензионной версии суперхита Heroes of Might & Magic III. В розничную продажу игра поступала не в привычных коробках с книжечкой-описанием, а в стандартных jewel-коробках, причем по цене всего порядка 3 долларов. Бука заплатила за лицензию не исходя из количества проданных копий, а предложила 3DO некую фиксированную сумму за сами права. Игра продавалась как в компьютерных магазинах, так и во всевозможных палатках, в том числе, и на пиратских лотках, где она пользовалась ничуть не меньшим успехом, чем «традиционная» для подобных торговых точек продукция. В результате же шквальный успех лицензионной версии Heroes III при практически полном отсут-

Крупнейшие российские издательства и их западные партнеры:

1С – Take 2 (1С приступила к осуществлению собственной программы локализаций лишь в I квартале 2001 года. В скором времени следует ждать анонса новых партнеров компании)

Бука – 3DO, Take 2, Gathering of Developers

Новый Диск – Interplay, LEGO

Nival Interactive – Cryo

Russobit-M – CDV, Infogrames, CRYO

Snowball Interactive – Topware, PAN Interactive, Monolith

Softclub – Activision, Sony, Electronic Arts, Havas Interactive



ствии пиратских копий игры (и это несмотря на весьма посредственную локализацию игры) заставил не только саму компанию Бука поверить в то, что у рынка еще есть перспективы, но и порядком оживил весь игровой рынок. Уже вскорости дешевые версии стали выпускать практически все издательства. По словам Дмитрия Агарунова, директора издательства GameLand «Введение системы платежей с конкретного «тайтла», а не с каждой проданной копии, стало важным условием для сохранения лицензионной продукции на российском рынке, не только в плане борьбы с пиратством. Такая политика дала возможность для российских издательств самим определять ценовую политику. Такая гибкость является чрезвычайно важной для успеха лицензионной игры в России». Немало времени, конечно же, ушло у российских студий на то, чтобы разъяснить мых благоприятных продаж никогда не сможет составлять более пары процентов общих доходов. Впрочем, и они в результате несколько смягчили свою политику стараниями компании Softclub. Корпорация Sony выпустила совместно с Софтклабом локализованную версию MediEvil 2 по цене около 8 долларов, и сегодня готовит свой второй российский проект для PlayStation – хитовый Action C-12. Что касается Electronic Arts, то и эта компания проводит в России весьма агрессивную ценовую политику, в результате которой оригинальные игры на английском языке с русской документацией продаются по ценам, не превышающем 20 долларов в розницу. Учитывая возросшее за последний год-полтора благосостояние российских игроков, это вполне приемлемая цена за игры калибра Black & White, Red Alert 2 и другие суперхиты.



Компания Бука, проведя весьма успешные переговоры с издательством 3DO, сумела предложить как 3DO, так и российскому рынку совершенно уникальные условия издания лицензионной версии суперхита Heroes of Might & Magic III. В розничную продажу игра поступала не в привычных коробках с книжечкой-описанием, а в стандартных jewel-коробках, причем по цене всего порядка 3 долларов. Бука заплатила за лицензию не исходя из количества проданных копий, а предложила 3DO некую фиксированную сумму за сами права. Игра продавалась как в компьютерных магазинах, так и во всевозможных палатках, в том числе, и на пиратских лотках, где она пользовалась ничуть не меньшим успехом, чем «традиционная» для подобных торговых точек продукция.

западным правообладателям все детали и нюансы издательского дела в России. Более того, ряд крупнейших игроков (Sony, Electronic Arts, Activision) так и не разделили мнения о перспективах «дешевых» версий, и до сегодняшнего дня не принимают заметного участия в жизни российского рынка, их продукция заменяется пиратами, а лицензионные продажи составляют незначительны. Подобная практика была опробована в России впервые, – не у всех людей находится достаточно гибкости, для того, чтобы сразу осознавать и принимать какие-то изменения на рынке и открываемые ими возможности, особенно у гигантских корпораций, для которых российский рынок даже в случае са-

Поскольку большинство контрактов отечественных студий и издательств с западными партнерами предусматривает выпуск в России только русскоязычных версий «дешевых игр» (опасаясь реэкспорта чудовищно дешевых jewel'ов обратно в Европу), качество локализаций быстро превратилось в чрезвычайно серьезный, чуть ли не решающий фактор если не успеха того или иного проекта, то по крайней мере, складывающегося имиджа компании-локализатора. Локализация, впрочем, может быть не только бездарной или несовершенной. В ряде случаев некоторые приемы локализаторов становились удачными маркетинговыми шагами. В Shogo: Mobile Armor были переведены не только диалоги и текст, но и все текстуры, – надписи на зданиях, указатели, вывески. А в локализации Cryo'вской игры Дьявол Шоу на студии Nival был использован голос популярного российского шоумена Николая Фоменко. Еще оригинальнее поступили разработчики с проектом под названием «Горький 18». Помимо «классической» локализации Snowball под названием «Горький 17», компания 1С решилась на смелый проект, – доверила популярному интернетовскому игровому писателю Гоблину полную сюжетную переделку игры, с учетом российских реалий. В результате же популярность «Гоблинской» версии превзошла продажи версии от Snowball, и это несмотря на




И НАЧНЕТЕ ПОКУПАТЬ
ИГРУШКИ
STAR TREK
«ОТВЕРЖЕННЫЕ»
ТРЕХМЕРНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ-ACTION. ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР ВСЕЛЕННОЙ STAR-TREK В ОСНОВЕ ТЩАТЕЛЬНО ПРОРАБОТАННОЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ.
www.snowball.ru/ot
7.3 / 10 Страна Игр
8.4 / 10 Навигатор
5 / 5 Gameport
5 / 5 РусЕфЕйкации
«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ»
ТРЕХМЕРНАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ. HOMEWORLD ПО АТМОСФЕРЕ, TOTAL ANNIHILATION ПО ИГРОВОЙ МЕХАНИКЕ.
www.snowball.ru/zp
8.0 / 10 Absolute
7.6 / 10 Навигатор
4.5 / 5 Gameport
5 / 5 РусЕфЕйкации
«2150: ДЕТИ СЕЛЕНЫ»
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ТРЕХМЕРНАЯ СТРАТЕГИЯ. ПРОДОЛЖЕНИЕ «2150: ВОЙНА МИРОВ». НОВЫЕ СРАЖЕНИЯ МЕЖДУ ЕВРОАЛЬЯНСОМ, АТЛАНТИЧЕСКИМ СОЮЗОМ И ДЕТЬМИ СЕЛЕНЫ.
www.snowball.ru/ds
7.3 / 10 Страна Игр
9.0 / 10 Игромания
7.5 / 10 Absolute
5 / 5 РусЕфЕйкации
ИГРУШКИ
10 2150: ВОЙНА МИРОВ
11 МОРСКИЕ ТИТАНЫ
12 ОКЕАН ЭЛЬФОВ
8 ЗАТЕРЯННЫЙ МИР
7 ОГНЁМ И МЕЧОМ
6 ГОРЬКИЙ-18
5 ГОРЬКИЙ-17
4 НЕ ТОРМОЗИ!
3 ЯРОСТЬ
2 ВОЙНА И МИР
1 ДОН КАПОНЕ
ИГРУШКИ
snowball.ru
ОТВЕРЖЕННЫЕ
ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ
2 CD
ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ
ИГРУШКИ
ЛИЦЕНЗИОННАЯ КОПИЯ ИГРЫ
ДЕТИ СЕЛЕ
1С
123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-1065, www.1c.ru, admin1c@1c.ru

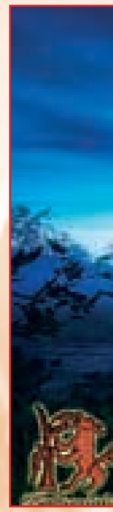


то, что «Горький-18» вышел спустя месяц после появления официальной локализации. Компании Snowball и 1С запустили также и серию Originals – некоммерческий проект, созданный для особой ниши игроков, которым претит пользоваться локализациями. Юрий Мирошников из 1С полагает, что проект, несмотря на свою невысокую окупаемость, был важен, прежде всего, с политической точки зрения и задачу свою выполняет успешно.

Раскрутка игровых проектов в России проводится относительно традиционно, и по крайней мере, никаких особых ноу-хау российские издательства не применяют (а возможно, попросту, предпочитают о них не распространяться). Обычный цикл выглядит так: реклама в специализированных игровых изданиях, а также, «в общечеловеческой прессе, в «МК», журналах для мужчин, в третью очередь на пресс-конференциях и event'ах для журналистов». Компания 1С, например, старается, чтобы тусовки проходили веселее, чем у конкурентов, и является единственным из российских издательства, кто серьезно рекламируется на компьютерных выставках. Конкуренты утверждают, что это нерентабельно. Кроме того, 1С уделяет значительное внимание продвижению продукции среди реселлеров и ретейлеров, проводя ежеквартальные семинары для всех своих партнеров. Помимо этого, компания участвует и во всех крупнейших международных выставках: ECTS, Milia, E3 – присутствие на них способствует лучшим контактам с западными издательствами, продаже российских игр для издания на Западе, покупке лицензий на локализации. Разработчики издают игры на Западе сами или же вместе со своими российскими издателями. Так, например, независимые и уже хорошо известные как в России, так и за пределами страны











компании Snowball и Nival, предпочитают заниматься «устройством» своих проектов самостоятельно.

Существующие сегодня розничные сети в российской игровой индустрии – отчасти решение за счет пиратов, поощрение которых, несмотря ни на какие возможности, стало бы губительным для лицензионных продаж. Рынок для цивилизованных розничных точек все-таки существует, – Дмитрий Агарунов оценивает его в пределах от 200 тысяч долларов до 2 миллионов, и это в одной только Москве. Существует достаточно обширная, и сконцентрированная в мегаполисах группа hardcore-геймеров, которая готова платить за высокое качество обслуживания, доступность богатого ассортимента игровой продукции на всех платформах. Решение же достаточно просто: профессионалы игрового рынка должны быть привлечены крупными сетями бытовой электроники и бытовой техники (наподобие сетей магазинов «Партия» или «М-Видео») для организации сети специализированных отделов, обеспечив руководство такими отделами лю-







В политике компании 1С наблюдается сочетание серьезности подхода к индустрии, набор правильных ходов и рациональное использование собственных резервов. Компания упорно рекламирует игры, обеспечивают выход проектов в правильные сроки. Высочайшая последовательность обеспечивает серьезный успех. На втором месте издательство Бука, ритмичная компания, нашедшая свою нишу и также действующая на рынке весьма грамотно и последовательно. У компании Софтклаб большую часть маркетинга обеспечивают те продукты и торговые марки, которые стоят за спиной компании.

дям, хорошо разбирающимся в игровой индустрии и способным динамично поддерживать богатый ассортимент продукции. Именно по такой схеме работает, например, электронный магазин E@shop, основную аудиторию которого составляют именно hardcore-игроки.

Если заняться расстановкой приоритетов на российском рынке, то стоит отметить, что у компании 1С, пожалуй, на сегодняшний день наиболее грамотная и сбалансированная позиция. По словам Дмитрия Агарунова, «В политике компании 1С наблюдается сочетание серьезности подхода к индустрии, набор правильных ходов и рациональное использование собственных резервов. Компания упорно рекламирует игры, обеспечивают выход проектов в правильные сроки. Высочайшая последовательность обеспечивает серьезный успех. На втором месте издательство Бука, ритмичная компания, нашедшая свою нишу и также действующая на рынке весьма грамотно и последовательно. У компании Софтклаб большую часть маркетинга обеспечивают те продукты и торговые марки, которые стоят за спиной компании. Самые лучшие игры выходят относительно незаметно, без рекламной поддержки в магазинах. Однако стоит отметить, что и работа с западными компаниями такого уровня чрезвычайно трудна».

Проблема пиратства в России хоть и в некоторой степени потеряла свою былую остроту, когда примерно 95-97 процентов игрового софта распространялось в виде нелегальных версий, тем не менее, чрезвычайно насущна. Тем не менее, ряд мер, предпринятых совместными действиями нескольких антипиратских организаций, действующих в России вот уже на протяжении нескольких лет, послужили не только процессу уничтожения максимального количества пиратских точек и наказанию преступников, но и оказали серьезный «образовательный» эффект на игровое сообщество. Сегодня, по крайней мере, практически любой игрок знает, чем пиратская копия игры отличается от лицензионной. На первый взгляд в действиях антипиратских организаций нет особенной слаженности, однако это лишь видимость. На самом деле, практически все компании, занимающиеся защитой авторских прав в России, объединились примерно полтора года тому назад в ассоциацию, в которую вошли такие организации, как IFPI (занимающаяся защитой прав звукозаписывающих компаний), BSA, клиентами которой являются такие гиганты, как Microsoft и Symantec, АБКП, владеющей полномочиями защищать интересы большинства производителей компьютерных и видеоигр, в том числе Sony, Electronic Arts, Havas, Infogrames, Activision; и РАПО, занимающаяся решением вопросов видеокомпаний. Именно на видеорынке были достигнуты наиболее впечатляющие результаты по борьбе с контрафактной продукцией. Мощная правоохранительная деятельность, относительно низкие цены на лицензионную продукцию, полная локализация фильмов, – все это стало причиной того, что объемы видеопиратства сегодня резко упали и составляют теперь не более 40 процентов от общих объемов продаж. Успех на видеорынке должен показать российской игровой индустрии, как надо работать.

последний рубеж

КОСМИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ

В ближайшем будущем, четыре империи существуют в условиях напряженного спокойствия, которое не может поддерживаться в течение длительного времени. Далеко от своих границ, новые планеты находятся в ожидании превратиться в колонии, и четыре империи могут и сделают это. Наступил подходящий момент и все цивилизации подготовлены.

- **4 империи наделенные собственным искусственным разумом**
- **Военные, дипломатические и коммерческие стратегии**
- **2 интерфейса игры: планетный и пространственный**
- **36 видов единиц и 11 типов кораблей**



Москва
Сеть магазинов
компании "СОЮЗ"
Воронеж
ул. Плех в, 48
Иркутск
ул. Байкальская, 69
ул. Волжская, 14А
ул. Литвинова, 1
ул. Некрасова, 1
ул. Урицкого, 1
ул. Урицкого, 18
Махачкала
ул. Дахадаева, 11
Новороссийск
проспект Ленина, 73
ул. Рубина, 5
ул. Энгельса, 76
Новосибирск
ул. Ленина, 10
Норильск
ул. Талнахск я, 79
аратов
ул. Астраханская, 140
ул. Степана Разина, 80
С-Петербург
Загородный пр. 10
Лиговский пр. 107
Невский пр. 52/54
Василевский остров,
Средний пр. 46
Челябинск
ул. Цвилинга, 64

Завоюй Вселенную!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

Windows 95|98,
Pentium 166 MHz (рекомендуется 200MHz)
32 MB RAM, 4x CD-ROM, 250 MB HDD
Видеокарта, совместимая с DirectX™
Звуковая карта, совместимая с DirectX™

dinamic MULTIMEDIA ENIGMA SOFTWARE PRODUCTIONS Руссобит-М ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: **(095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;**
телефон технической поддержки **(095) 212-27-90;**
e-mail: **office@russobit-m.ru;** web: **www.russobit-m.ru**

Как ни странно, с тех пор как была написана последняя статья, посвященная Unreal 2, появилось довольно много новой информации. Несмотря даже на то, что времени прошло как раз совсем не много. Начнем с того, что открылся официальный сайт, посвященный игре. Это в очередной раз подняло новую волну всенародного интереса к будущему хиту, и разработчикам пришлось делиться с общественностью новыми и весьма, надо сказать, любопытными фактами. Многие из них подтвердили то, что мы говорили об игре раньше, некоторые оказались крайне неожиданными в свете наших недавних предположений.



Дмитрий ЭСТРИН

UNREAL 2

Конечно, окончательно все должно проясниться на грядущей E3, где **Unreal 2** будет демонстрироваться за закрытыми дверьми. Однако масса интереснейших сведений об игре уже сейчас складывается в одну вполне убедительную картину.

Но начнем мы все-таки издалека. **Unreal 2** – это все-таки не вполне самостоятельный проект, это сиквел. А раз сиквел, значит, нам есть, что вспомнить. Тем более, что вполне уместная ностальгия позволит значительно лучше понять, что же все-таки увидит свет через год. Суперхит? Шедевр? А, может быть, все-таки малоудачный римейк? Или вообще – провал?

Итак, как вы все должны помнить, в июле 1998 года свет увидел Unreal. Unreal в итоге оказался не только технологической революцией, но и одним из самых невероятных долгостроев с длинной историей. К тому моменту, как игра вышла, проект уже перестали воспринимать всерьез. И тем сильнее был эффект. Unreal покорял с первого взгляда, покорял необычайной красотой, сумасшедшим разнообразием мира, необычной для 3D-action'а концепцией... Игре удалось достичь необычайных высот – ее в выигрышном свете сравнивали с Quake, общепризнанным королем жанра! Когда страсти немного улеглись, был выпущен традиционный во всех смыслах слова add-on под названием Unreal: Return to Na-Pali. При этом его разработкой ребята из Epic Megagames решили не заниматься, она была доверена компании Legend Entertainment. (Legend Entertainment, к слову сказать, в то время занималась также своим небезызвестным проектом под названием Wheel of Time.) И, конечно, спустя значительный срок времени был выпущен Unreal Tournament, игра, которая раз и навсегда подняла планку сетевых FPS на недосягаемую пока высоту. На ECTS'2000 разговоров об **Unreal 2** было крайне немного, речь в основном шла о новых технологиях, созданных Epic Megagames. Разумеется, новые технологии вызывали больше всего ассоциаций с **Unreal 2,** да и сами разработчики несколько раз оговорились. Естественно, не случайно. Атмосфера таинственности и интриги сохранилась до первого анонса. Команда Epic Megagames подтвердила, что созданный с нуля движок действительно предназначался для сиквела Unreal'a, однако разрабатывать его будет Legend Entertainment, а издавать, соответственно, Infogrames. Интересно, что бы мы подумали, если бы годика эдак два назад нам сказали, что **Unreal 2** будет сделан созда-

По словам разработчиков Legend Entertainment, их основная цель совместить увлекательность игрового процесса Unreal с бешеной инамикой Unreal Tournament.

телем Wheel of Time, а выпущен монстроватым Infogrames...

Смена разработчика – дело серьезное, и, конечно, известие о том, что Epic Megagames умыла руки, вызвало массу вопросов. На вопросы, впрочем, были получены вполне ожидаемые ответы. В частности, было сказано, что создатели серии Unreal будут внимательно следить за ходом разработки сиквела. Подробности весьма странного со стороны решения Epic Megagames не сообщаются до сих пор. Известно лишь, что разработчики заняты другим, совершенно новым проектом, о котором вообще ничего не известно. Нам остается лишь предполагать, что что-то прояснится на пресловутой E3.

Вернемся, однако, к **Unreal 2.** По словам разработчиков Legend Entertainment, их основная цель совместить увлекательность игрового процесса Unreal с бешеной динамикой Unreal Tournament. Звучит все это, согласитесь, необычайно заманчиво. И если разработчики говорят такие правильные слова, то они хотя бы отчасти должны понимать, чего, на самом деле, хочет публика со своими переменчивыми настроениями.

К настоящему моменту окончательно стало известно, что в **Unreal 2** будет доминировать одиночный режим игры, построенный на постоянно развивающемся сюжете. Известно также и то, что действие сиквела будет проходить в знакомой вселенной! Правда, узнать подробности дальнейшей судьбы узника космической тюрьмы нам не придется – в **Unreal 2** мы познакомимся с новым героем и... новыми мирами. Сюжет связан с деятельностью представителя закона в далеком секторе космоса. Деятельность заключается в перелетах от одной точки космического сектора к другой на списанном с военной службы корабле Atlantis. Экипаж корабля насчитывает четыре человека. Инопланетный пилот по имени Ne'Ban, инженер Isaak, отвечающий за то чтобы дряхлый Atlantis не развалился в пути, офицер разведки Aida, которая информирует вас о событиях в космическом секторе и проводит однообразные брифинги перед выполнением планетарных миссий, и, собственно, представитель закона, он же – главный герой игры. Спокойная и безмятежная служба экипажа прерывается неожиданно вспыхнувшей межзвездной войной, в которой принимают участие представители десяти миров. Среди них коварные инопланетяне, торговцы и военные расы Terran. Вам дается сверхсложная миссия: защитить колонистов, археологов, шахтеров и прочих мирных жителей в секторе, а также разобраться в причинах военного конфликта и положить ему конец.

Игровым персонажам разработчики уделили огромное внимание. Так, уже сейчас известно, что Ne'Ban – опытный пилот, что он общителен, умен, но при этом невоспитан и обладает массой дурных привычек, что инженер Isaak занимается не только техническим обслуживанием корабля, но и отвечает за снаряжение главного героя, а Aida – вообще очень сложный человек с темным прошлом. В процессе игры члены экипажа Atlantis будут вести себя как старые друзья, общаясь друг с другом и подшучивая над пилотом-гуманоидом. Возникающие мысли об атмосферности Wing Commander следовало бы, конечно, решительно похоронить, но... не будем торопиться с опрометчивыми заявлениями.



ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: 3D–action Издатель: Infogrames Разработчик: Legend Entertainment
Интернет: http://www.unreal2.com
Компьютер: PII 450/64 MB RAM, Win'95/98/2000
Дата выхода: I квартал 2002 года



Если раньше предполагалось, что действие сиквела будет развиваться так же, как и в оригинальной игре, то есть линейно, бесцельно и в пределах одного мира, то теперь стали известны факты, заставляющие нас утверждать прямо противоположное. Во-первых, появятся миссии. Перед каждой миссией главный герой получит задание на брифинге, который проведет Aida, и высадится на одну из десяти совершенно разных планет. Смысл заданий может заключаться в спасении заложников, эскорте гражданских, нападении на вражескую базу, защите жизненно важного строения,

шпионаже и пр. Во-вторых, после выполнения миссии игрок окажется на космическом корабле Atlantis, где сможет пообщаться со знакомыми персонажами, изучить добытое оружие и узнать последние новости о межзвездной войне... Ничего не напоминает? Если **Unreal 2** сможет порадовать нас живой и необычайно уютной атмосферой Wing Commander, в котором каждое возвращение на базу было подлинной наградой игроку, то нам придется выдумывать эпитеты, плохо подходящие для любого другого представителя жанра.

помогали правительственные солдаты. Или, по крайней мере, делали бы вид, что помогают. Для пущей правдоподобности.

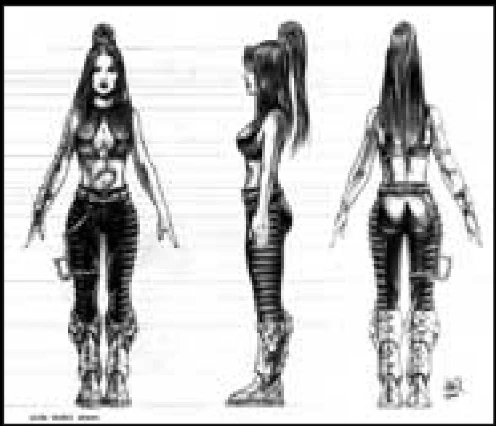
К сожалению, пока о предполагаемых помощниках ничего не известно. Счастливые очевидцы, впрочем, утверждают, что игре нам не раз придется лицезреть кровавые битвы наемников с инопланетянами. Кроме всего прочего, имеется достаточно информации о врагах, с которыми придется столкнуться в процессе прохождения игры. В частности известно, что их будет 24. И из оригинального Unreal в сиквел целым и невредимым перешел лишь один монстр – Skaarj. Существуют также описания нескольких новых противников.

Наемники

Наемники работают на большие торговые корпорации и могут оказаться, в принципе, кем угодно. Среди них стоит отметить кибернетических воинов, управляемых компьютером, и штурмовиков в тяжелой, практически непробиваемой броне. Немало хлопот игроку доставят более организованные наемные пехотинцы, которые умеют использовать несколько типов вооружения и переговариваться друг с другом в процессе боя.

Striders

Это жуткие инопланетные существа, которые обладают уникальной способностью наращивать сами себе оружие, броню и даже космические корабли. Один strider не помеха опытному игроку; тупой и вооруженный лишь острыми зубами, он не сможет нанести серьезные повреждения. Однако, когда strider'ы объе-





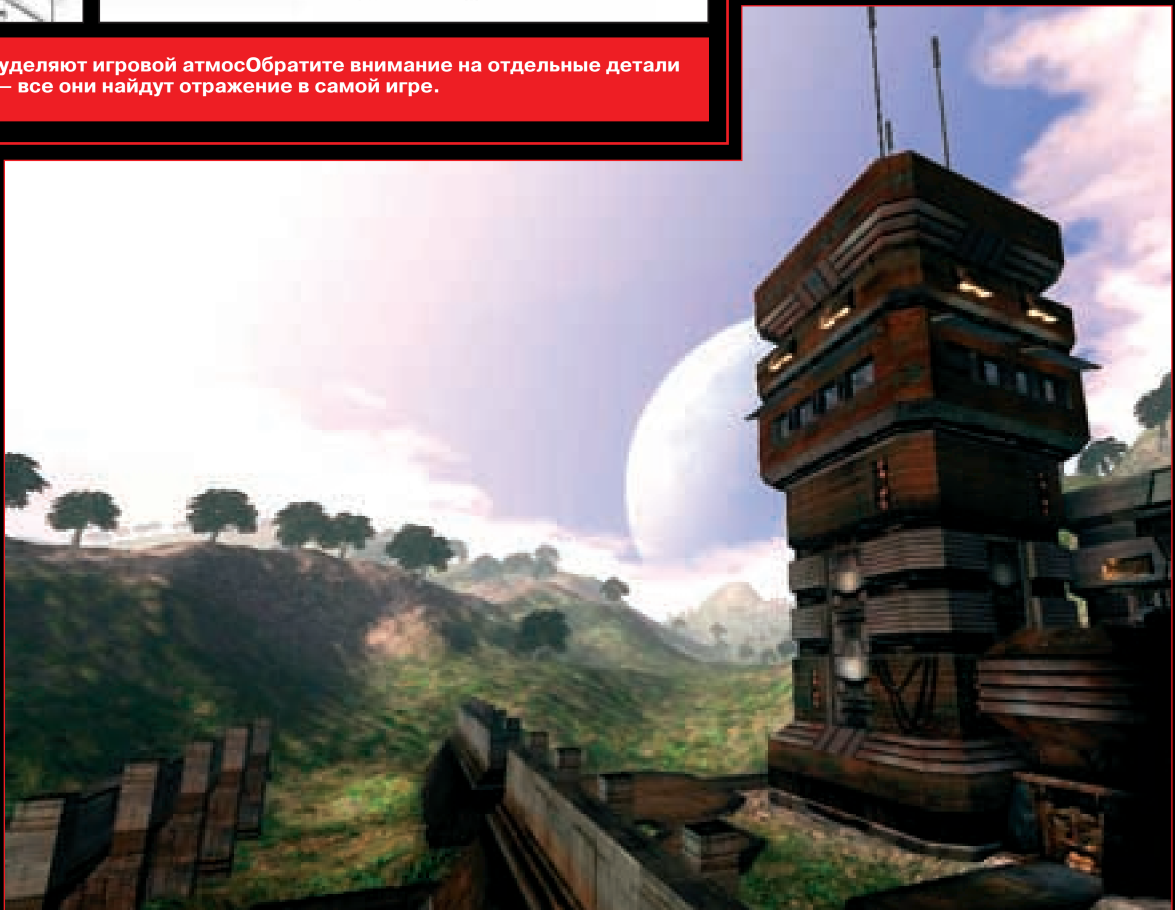




Особое внимание разработчики уделяют игровой атмосОбратите внимание на отдельные детали концепт-артов. Будьте уверены — все они найдут отражение в самой игре.

На этот раз действие не будет ограничено одним, пусть и весьма разнообразным миром. В процессе прохождения **Unreal 2** главному герою придется побывать на семи различных планетах. Каждая планета – новый дизайн, новая культура, новый мир... Развалины древнего города, система подземных коммуникаций, жуткий мир действующих вулканов, вражеский космический корабль... Всякий раз нам придется разрабатывать новые тактические приемы, учитывающие изменившиеся условия. Ведь новая планета – это не только видимый антураж, но и другие физические условия, своеобразие рельефа местности, флоры, фауны, не говоря уже о врагах, которые, конечно же, будут менять и свою тактику ведения боя.

Интересно, а главный герой будет выполнять-проходить миссии в гордом одиночестве? Если идет полномасштабная межзвездная война, то мы где-то должны наблюдать сражения или, по крайней мере, следы сражений противоборствующих сторон. Да и поручение Земного Правительства представляется издевательством: положить конец военному конфликту космических масштабов в одиночку! Конечно, концепция крутого Рембо ничуть не нарушает каноны жанра 3D-action, но было бы просто здорово, если бы главному герою



диняются, приходится нелегко. Невероятная огневая мощь и интеллект делают сражение с ними необычайно сложным занятием.

N

Это уже нечто из ряда вон выходящее. N – это таинственные инопланетяне, которые способны перемещаться по измерениям и находиться одновременно сразу в нескольких местах, причем в разное время. Как не сложно понять, сражаться с N необычайно сложно, несмотря даже на то, что таких существ крайне мало – всего три штуки. Однако берут таинственные существа совсем не количеством. Их способность быть везде одновременно создаст иллюзию, что N в тысячи раз больше. К тому же уничтожить этих товарищей принципиально невозможно.

Как видите, с фантазией у разработчиков все в порядке. Одни ужасные N чего стоят. Ничего подобного лично мне ни в одной игре вспомнить не удается. Конечно, для того чтобы успешно сражаться с такими противниками, нужно соответствующее оружие… И тут ребята из Legend Entertainment нас вряд ли разочаруют.

Универсальный гранатомет

Это оружие действительно универсально. Судите сами, можно метать обычные гранаты, можно метать гранаты с установленным таймером, можно травить врагов ядовитым газом, можно задымлять территорию, можно... Возможностей действительно много.

Огнемет

С огнеметом все, конечно же, проще. Горящий газ – идеальное оружие в борьбе с незащищенными мишенями.

Takkra

Вполне оригинальное оружие. Выпускает на свет Божий несметные полчища крохотных дройдов, которые преследуют врага до полного его уничтожения либо всеми своими силами стараются защитить игрока.

Leech Gun

Также оригинальное изобретение разработчиков. Прямое попадание может замедлить реакцию и действия противника, уменьшить его жизненную энергию или просто нанести банальное повреждение.

Кроме этих нововведений, в **Unreal 2** окажутся более знакомые и стандартные ракетометы, винтовки, снайперки и бластеры. В общей сложности нам будет предоставлено около 15 видов оружия.



Несмотря на то, что упор в игре сделан все-таки на одиночную игру, любители сетевых побоищ найдут в **Unreal 2** массу достоинств. В расширенном многопользовательском режиме игроки будут сражаться за контролирование территорий планет и инопланетных артефактов. При этом в **Unreal 2** будет возможность самостоятельно устанавливать орудийные башни, производить роботов-ремонтников и генерировать силовые поля.

О графике **Unreal 2** в свое время было сказано столько, что сейчас нам придется лишь кратко повториться. Итак, полигонные модели из 3700 полигонов, скелетная лицевая анимация, гигантские открытые пространства, высокий уровень детализации самых мелких объектов и великолепные спецэффекты. Вроде бы ничего не забыли… Если краткой характеристики графических достоинств **Unreal 2** вам не хватило, взгляните еще раз на скриншоты. Сразу все станет понятно.

Через год, а, быть может, чуть раньше, хотя, скорее всего, несколько позже, мы получим невероятную во всех отношениях игру. **Unreal 2** словно разрабатывается для того, чтобы стать символом новой эпохи PC игр. Кстати говоря, официально игра была анонсирована пока лишь на PC. Конечно, почти не вызывает сомнений, что Infogrames захочет поддержать консоли нового поколения, но никакой серьезной информации на этот счет пока не существует. Ждите новостей с E3'2001.

Вячеслав Назаров



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

Кажется, еще совсем недавно весь мир содрогался от приступов бурной радости, которой сопровождалось знакомство игроков с игрой Legacy of Kain: Soul Reaver. Теперь мировая общественность готовится вновь столкнуться с массовыми беспорядками, которые, наверняка, в скором времени устроят любители компьютерных развлечений, пытаясь завладеть диском с заветной игрой. Вы уже поняли, о чем идет речь? Конечно же, о Legacy of Kain: Soul Reaver 2, которая через несколько месяцев появится на прилавках магазинов и под полами плащей пиратов.

На удивление всем, как и оригинальный **Legacy of Kain: Soul Reaver**, вторая часть игры не будет посвящена анекдотам и юмористическим произведениям. Что в очередной раз кажется странным. Ведь игра называется не как-нибудь, а «Наследие Каина». А всем давно известно, чем прославился этот благородный человек – тем, что убил своего брата. Не за что-нибудь, а за то, что родственник рассказывал бородатые анекдоты. Поэтому логично было бы предположить, что наследием Каина станет сборник «Лучшие анекдоты (от Ромула до наших дней)», написанный для потомков, чтобы те не повторялись и не вызывали гнев родных и близких. Однако на самом деле **Soul Reaver 2** вновь расскажет эпическую историю о битве сил добра с силами разума. В игре вновь морда к морде встретятся мрачные и суровые персонажи, чтобы окончательно решить вопросы: в чем смысл жизни и слабо ли Вольдемару нырнуть в фонтан?

Второй Soul Reaver графически недалеко ушел от первого. Разве что качество текстур подросло, да эффекты стали зрелешнее.

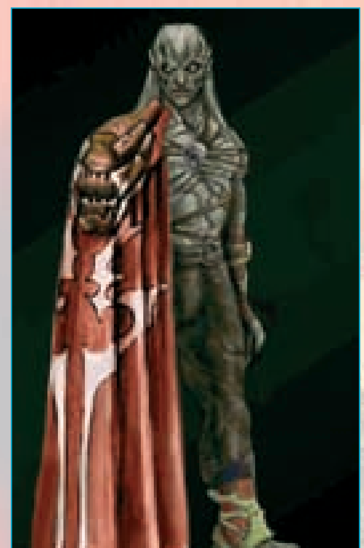


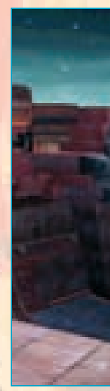
По обещаниям разработчиков, вторую часть игры вновь наполнит изумительная атмосфера темной, зловещей напряженности, ради которой, по большому счету, и играли в **Legacy of Kain: Soul Reaver**.

К сожалению, разработчики охраняют свой новый проект как зеницу ока и с огромной неохотой делятся информацией о нем. Однако за обещанные им бочки варенья и корзины печенья они все же выдали несколько секретов.

В **Soul Reaver 2** игрокам снова предстоит сыграть роль Разиеля (Raziel) – несчастного полудохлого вампира, по неизвестной до сих пор причине воскрешенного своим родственником. Впрочем, новая игра обещает раскрыть многие тайны и ответить на вопросы, оставшиеся у любителей виртуальных приключений после прохождения **Legacy of Kain: Soul Reaver**.

Итак, Разиелю придется совершить небольшое путешествие в прошлое, во время, когда только-только вымерли динозавры и начали





вылупляться первые людозавры. Впрочем, плавать на ветхой лодочке по реке времени нежный вампир будет, конечно же, не просто так, а с весьма благородной целью: разыскать гадкого Каина, являющегося его «родителем» и, наконец-то, раскрыть древние тайны Носгота (Nosgoth) и вампирских кланов. Плавно передвигаясь от настоящего к прошлому, игроки получат возможность выяснить,

что же за события предшествовали падению великого Носгота и приходу Каина.

Разумеется, опытные виртуальные путешественники, побывавшие во Вселенной Blood Omen, без труда узнают места, которые они посетят в **Soul Reaver 2.** И если они не станут слишком долго предаваться воспоминаниям о бурной молодости, проведенной среди вересковых полей и заводиков по производству эля, то смогут даже узнать истинные причины воскрешения Разиеля.

В **Soul Reaver 2** игроки снова повидаются с существами, с которыми им удалось впервые повстречаться в предыдущей серии, а также познакомятся с огромным количеством новых героев. Благодаря этому боевых сцен в игре станет намного больше, поскольку мирно решать разногласия с такими чудовищами совсем неинтересно. Вообще, среди новых персонажей разработчики называют охотников за вампирами, спектральных духов и демонов из параллельных и последовательных измерений. Таким образом, взвалив на свои хрупкие плечи арсенал, которому бы позавидовал и прапорщик Пилипчук, Разиелю придется выкашивать целые легионы нечисти. При этом все приборы для косьбы будут делиться на несколько видов. Среди них можно назвать оружие для ближнего боя, «огнестрельные» приспособления и самые разнообразные заклинания. Любопытно, что вампир-путешественник начнет свои приключения в **Soul Reaver 2,** будучи укомплектованным всем тем, что он смог добыть к концу первой части. Соответственно, на протяжении всей игры ему придется лишь дополнять и совершенствовать свой арсенал, что позволит, наконец-то, разрубить гордиев узел тайны, висящей над Носготом.

Таким образом, **Soul Reaver 2** в части геймплея окажется плотью от плоти своего предшественника. Как и раньше, игроки смогут воспользоваться жульнической системой автоматического наведения на вражеских монстров, которая позволит издеваться над несчастными зверюшками, как только душе угодно, нисколько не заботясь о том, попадет ли клинок по вражеской тушке. В перерывах между очередными разборками, во время которых враги будут разобраны на донорские органы, а также во время оных, Разиель будет точно так же резво бегать, прыгать и лазать по стенам, как и положено здоровому как больной бык вампиру.

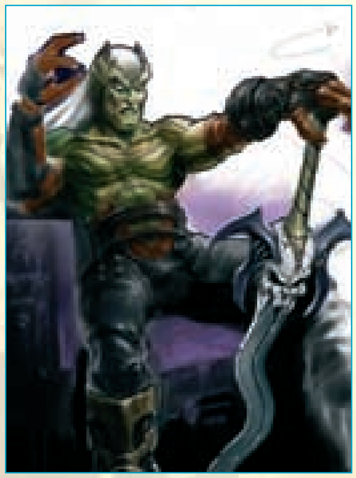
Отличием новой игры от оригинального **Legacy of Kain: Soul Reaver** станет, по словам разработчиков, кардинально новый подход к концепции головоломок. На этот раз они должны стать гораздо разнообразнее. Помимо этого, наконец-то будут отправлены на покой загадки «блочного» типа. Видимо, создатели игры поняли, что все люди на Земле делятся на три равные половины: тех, кто презирает подобные головоломки, тех, кто ненавидит их, и животных, – и решили пойти на поводу у общественного мнения. За что им отдельное спасибо.

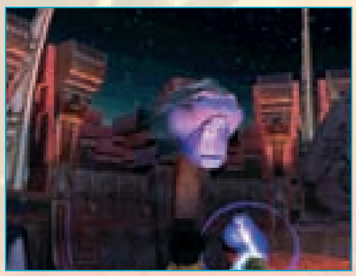
Что касается графического воплощения идеи борьбы вампирского меньшинства за свои права, игра, вполне возможно, окажется впереди планеты всей. Чего стоит хотя бы ощущение глобальности и необъятности игрового пространства. Несомненно, это порадует не только людей, страдающих клаустрофобией, но и даже наслаждающихся ею.

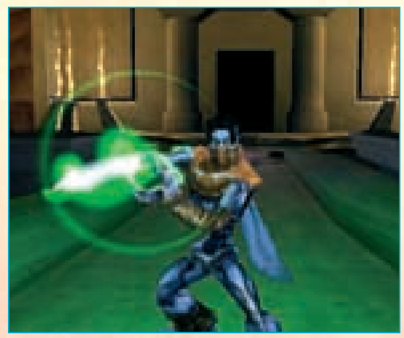
Любопытно, что разработчики используют один и тот же код игры как для PlayStation 2, так и для Dreamcast. Сделано это было с коварным умыслом. Дело в том, что создатели проекта не хотят отдавать предпочтение какой-либо платформе. Напротив, они жаждут, чтобы **Soul Reaver 2** выглядел одинаково на обеих консолях, поскольку его релиз на PC, PlayStation 2 и Dreamcast состоится в одно и то же время. Впрочем, несмотря на все это, и в том и в другом, и даже в третьем случае игра выглядит просто превосходно. Хотя всем, конечно, ясно, какой системе разработчики так и не позволили полностью реализоваться...

Однако то, что можно уже сейчас увидеть в **Soul Reaver 2,** вполне достаточно для того, чтобы понять, что перед нами в скором времени окажется одна из самых симпатичных игр года. Число полигонов, из которых состоят модели персонажей, выросло до немыслимых высот, придав героям и их оппонентам до безобразия натуральный вид. Причем в динамике все действующие лица будут выглядеть едва ли не лучше, чем в статике. Чтобы убедиться в этом, достаточно всего лишь одним глазком взглянуть на развевающиеся на ветру одежды, порванные крылья и рты, посмотреть, с какой грацией перемещаются и умирают персонажи. Обладателям сразу двух глазных яблок настоятельно рекомендуется расстаться хотя бы с одним из них. Иначе пережить культурный шок от увиденного будет крайне непросто.

Разумеется, опытные виртуальные путешественники, побывавшие во Вселенной Blood Omen, без труда узнают места, которые они посетят в Soul Reaver 2.





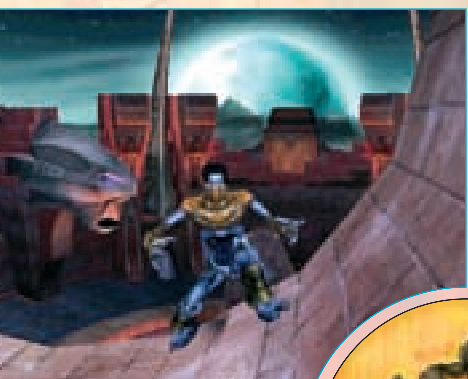


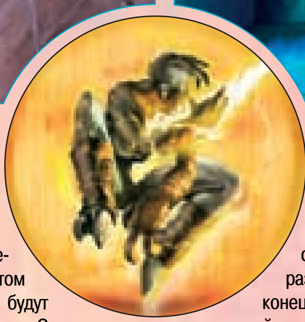
Самые положительные эмоции, подобные тем, которые испытывают люди, потерявшие пачку денег, перевязанную симпатичной ленточкой, когда слышат по радио объявление о том, что их ленточка нашлась, игроки наверняка почувствуют при взгляде на интерьер помещений. Благо проработан он очень тщательно. Такие же теплые слова можно сказать и о дизайне уровней в целом. Но это далеко не все, за что стоит похвалить разработчиков. Немало времени они провели за работой со световыми эффектами. В результате, по их словам, в **Soul Reaver 2** последние будут играть очень важную роль в дизайне уровней и даже станут использоваться в головоломках. Очень часто отблески света, которые с пугающей регулярностью отбрасывают факелы и горящие глаза циклопов, будут единственными помощниками в поисках решений загадок. Впрочем, иногда к ним на помощь будут приходить стада солнечных зайцев и других животных, порожденных какими-нибудь фонариками из серии Солнца.

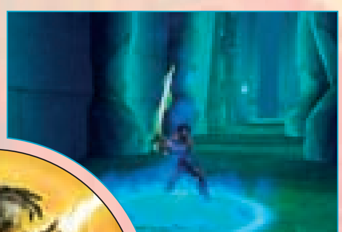
К сожалению, больше ничего выпытать из разработчиков нам не удалось. Слопав все варенье и закусив его печеньем, они гордо удалились, пообещав как-нибудь еще заглянуть на рюмку чая. А мы остались погруженными в свои мысли: ведь если все окажется так, как обещают создатели **Soul Reaver 2,** то очередь за игрой стоит занимать уже сейчас. Судя по всему, она окажется одним из лучших приключений 2001 года. Впрочем, за право стать ее обладателем придется еще побороться, ведь таких желающих будет очень много...

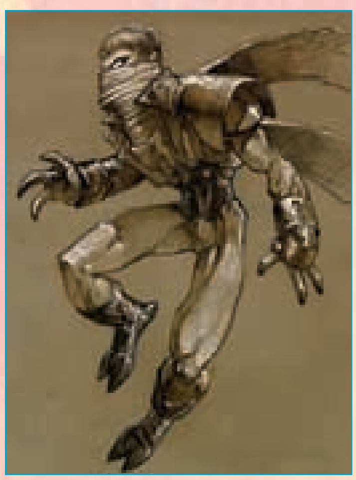
Версия игры на Dreamcast, к немалому удивлению и гневу фанатов, была неожиданно отменена. На PC и PS2 же игра выйдет в срок.







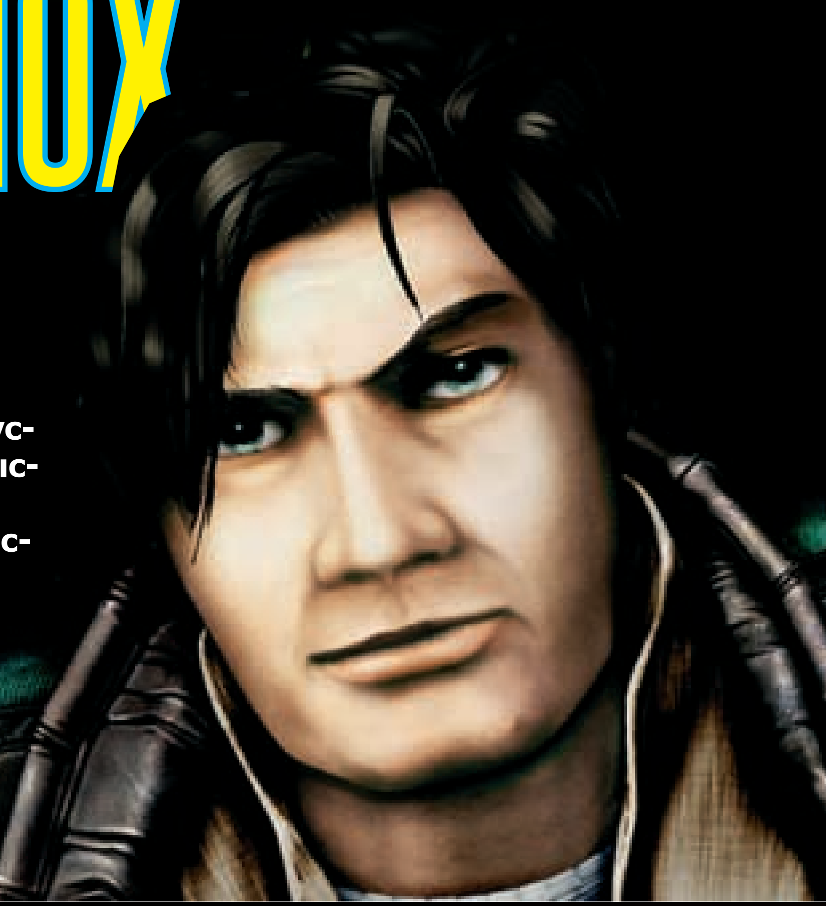




ДОСЬЕ

Платформа: PC, PS2, Dreamcast Жанр: adventure
Издатель: Eidos Interactive Разработчик: Crystal Dynamics Онлайн: http://www.eidos.co.uk
Дата выхода: III квартал 2001

ANACHRONOX



Олег КОРОВИН

Усталость — плохое чувство. Но неизбежное. Во всяком случае, если не удается избежать работы, то и усталость всегда тебя находит. В этом смысле быть игровым журналистом — в высшей степени странная форма деятельности. За чем мы проводим большую часть рабочего времени? Либо за играми, либо за изучением информации, относящейся к ним. Короче, мечта поэта: сиди себе, играй, да еще и за деньги.

Но, представьте себе, и от этого можно устать. Вопрос только в том, от чего же устает человек: от самих игрушек или таки от работы? Не стоит думать, что я пользуюсь случаем, чтобы пожаловаться на свою судьбу. Для этого есть гораздо более изящные способы, чем исповедь на страницах журнала. Дело в том, что игра, название которой стоит в заглавии статьи, повергла меня в высшей степени в странное состояние. А уже находясь в нем (состоянии), я начал, как это иногда бывает, биться над неразрешимыми вопросами бытия, большая часть которых непосредственно относится к игровой индустрии.

Что же такое **Anachronox**? Этим вопросом мы начали задаваться очень давно. Так давно, что несколько раз уже успевали забыть, что ответ до сих пор не найден. Это потому, что разработка началась в 1997 году. И взялись за это не кто иные, как ребята из Ion Storm. Теперь остановимся. Уже двух этих фактов достаточно для того, чтобы насторожиться. Вспомним. Ion Storm – команда легендарная. От них привыкли ждать чудес в виде хитовых игр. И вот весь 1998-й, 1999-й и 2000-й умы всего играющего человечества будоражили три главных долгостроя этой студии: Daikatana, Deus Ex и **Anachronox**. В успехе первой не сомневался практически никто. Продвинутый в техническом отношении 3D action с массой нововведений, ролевыми элементами, богатейшими возможностями для сетевой игры и необычным сюжетом. С Deus Ex ясности и уверенности было чуть меньше, но тоже, в целом, все считали, что «что-то такое интересное нас там ждет». **Anachronox'ом** же все были заинтригованы, очарованы, но кроме того, что это RPG на движке Quake 2, не знали вообще ничего. Ну и? Продолжение истории все хорошо помнят. Главным «шедевром» – Daikatan'ой – Ion Storm чуть не убили свою репутацию. Положение удалось исправить, выпустив шедевральный Deus Ex. И вот теперь...







К чему я это все рассказываю? Причин несколько. Во-первых, хочу напомнить, какие «противоречивые» люди делают **Anachronox**. От них теперь можно ожидать всего чего угодно. Во-вторых, я даю простор для мысли и материал для анализа и составления прогнозов. Можно говорить, что Бог любит троицу, так что все будет хорошо.

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: RPG
Издатель: Eidos Interactive Разработчик: Ion Storm
Интернет: www.anachronox.com
Дата выхода: весна 2001



Можно придерживаться мысли о том, что жизнь (и игровая в том числе) – это зебра, так что... Кто-то может сказать, что все это вообще не имеет никакого значения, так как речь идет об игре совершенно иного, чем два предыдущих проекта, жанра, так что разработчики проявят себя с неизвестной еще стороны. Я же хочу напомнить, что как Daikatana, так и Deus Ex были долгостроями, при этом первая игра оказалась мертворожденной, а вторая – хитом. Думаю, говорить о том, окажется ли новый проект Ion Storm успешным или нет, нужно, исходя из того, чего в нем больше – новых революционных идей в сочетании с качественным графическим оформлением или же груза всего того, что так хотелось запихнуть в игру и что пришлось урезать или совсем выкинуть, чтобы, наконец, выпустить title.

Я понимаю, что оптимизма в моих словах немного. Но поймите и вы: до релиза времени уже почти не осталось, а ничего такого, что бы позволило смело пророчить Anachronox'у светлое будущее, известно не стало. Да, новой информации куча, но все это мишура – по сути-то все как прежде. Поэтому здесь я просто постараюсь обобщить доступную сейчас информацию, но без дифирамбов.

Все началось с того, что кто-то где-то нашел артефакты, оставленные инопланетной расой. Их назначение до конца неизвестно, но использовать устройства можно: некоторые из них – оружие, другие – имеют отношение к медицине и т.д. Назвали их Mysterium Technology (MysTech). Благодаря технологиям все той же неизвестной расы стали возможны и гиперпространственные прыжки посредством гигантских сфер – Senders. В центре Вселенной находится Sender One, внутри нее – город **Anachronox**, который некогда был обитаем, но все жители умерли в результате разразившейся эпидемии.

Anachronox по сути своей ближе к японским RPG, чем к западным ролевым играм. Это несмотря на то, что внешне игра производит как раз обратное впечатление.



Все началось с того, что кто-то где-то нашел артефакты, оставленные инопланетной расой. Их назначение до конца неизвестно, но использовать устройства можно: некоторые из них — оружие, другие — имеют отношение к медицине и т.д. Назвали их Mysterium Technology (MysTech).

Здесь в дело вступает наш главный герой. Sylvester «Sly» Boots. Детектив. К началу действия дела его идут из рук вон плохо, если не сказать, что не идут вообще, так как работы нет, денег тоже, а за ним числится немалый долг. Неожиданно предоставляется возможность наняться телохранителем к некоему Grumpos'у. Boots такой шанс поправить дела упускать не стал. Вместе с Grumpos'ом он отправляется на планету, которая по их прибытии почему-то распадается на две половинки. Не спрашивайте – сам не понимаю. Так герой оказывается вовлечен в загадочную историю, и задача его отныне – выяснить, кто и зачем пытается уничтожить нашу Вселенную.

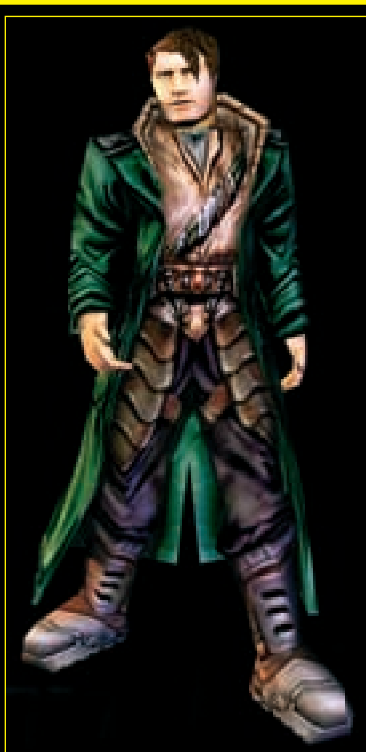
По ходу игры к нам присоединятся и другие персонажи. Все они – интереснейшие личности. Начать хотя бы с самого Grumpos'a. Этого человека все уже давно окрестили «лицом, очень похожим на мага». Это (предположительно) заблуждение не развеивает и то, что Grumpos великолепно владеет посохом, с которым не расстается с детства, а также является специалистом во всем, что касается инопланетных артефактов. PAL-18 – это робот, с которым Boots неразлучен с девяти лет. Изначально он должен был стать игрушкой, другом и сиделкой для ребенка. Во взрослой же жизни роботу приходится выполнять роль единственного существа, которое может выносить характер главного героя (у него просто нет выбора). Paco «El Puco» Estrella – спивающийся супергерой. Когда мы его встречаем, находится в глубокой депрессии и жаждет кого-нибудь героически спасти, так что наша команда ему как раз подойдет. Всего в партии может быть три персонажа, которых мы выбираем из семи доступных.



Напомню, что **Anachronox** по сути своей ближе к японским RPG, чем к западным ролевым играм. Это несмотря на то, что внешне игра производит как раз обратное впечатление. Главное, что никак не стыкуется у меня, например, – это движок Quake 2, вид от третьего лица, полная трехмерность, техногенный мир и близость сюжетной линии к привычным нам sci-fi



Движок Quake 2, несмотря на былую славу, все-таки уже устарел. И скриншоты Anachronox — это почти анахро...низм.



романам и типичные для японской ролевой игры правила организации игрового процесса. Не понимаю. Но, по крайней мере, это интересно и необычно. Главное, чтобы смешение стилей оказалось оправданным.

Начнем с битв, так как именно они являются наиболее ярким показателем, по которому мы относим игру к тому или иному классу RPG. Во-первых, они (битвы) пошаговые. Постепенно заполняющийся индикатор показывает, как скоро персонаж сможет атаковать. Когда герой может ходить, игрок волен выбрать, что именно тот будет делать: атаковать, использовать предмет из инвентаря или проводить special attacks. Для последних нужен специальный ресурс, называемый bouga. Он тоже постепенно накапливается, и, обладая достаточным его количеством, мы получаем доступ к необычным и более мощным видам атак, которые, разумеется, различны для каждого персонажа. Boots, например, может создавать plasma wall – прямой аналог fire wall, если говорить в привычных терминах. Grumpos'у доступна возможность парализовывать противников, погружая их в глубокий сон монотонным бормотанием. Кстати, именно от Grumpos'а можно было бы ожидать «заклинаний» вроде plasma wall. Возможно, нас ждет сюрприз в виде чего-то еще более интересного. В любом случае у этого человека большой потенциал. Да, кстати, все сражения происходят там же, где мы были до битвы, а не на отдельном экране. Правда, пока неясно, будут ли видны враги до сражения.

А вообще, наши противники – довольно милые создания. B.A.B. Bad Asses in Black – за исключением названия – это довольно обычные парни, но убивают профессионально и со вкусом. Gorian Drug Runners – наркоторговцы, которые очень не любят, когда кто-то становится свидетелем их грязных дел, а творят они эти дела постоянно, о чем говорит тот факт, что в одной руке всегда пистолет, а в другой - чемодан с наркотиками. Malefic – злобные карлики, не выносят, когда вокруг царят мир и согласие, поэтому взяли на вооружение заклинания хаоса.

Физические и моральные качества каждого персонажа определяются тремя характеристиками: Might, Agility и Wisdom. По ходу действия их можно развивать подобно скиллам. С последними их роднит и то, что со временем вам станут доступны новые характеристики, например, Beat – способность использовать оружие ближнего боя.

Все это нам очень хорошо знакомо. Даже тех, кто в принципе не переваривает приставки, подобная ролевая система не должна показаться чересчур необычной. Благо и на PC уже есть и Final Fantasy (с которой у Anachronox практически идентичная система боев), и Septerra Core. Говоря о том, что роднит игру с японскими RPG, стоит отметить, что важнейшая роль отводится взаимоотношениям между героями. Разумеется, будет и love story, причем есть все основания полагать, что она может являть собой что-то необычное, учитывая, что наш главный герой, являясь почти хроническим неудачником и занудой, сам себя считает душкой и любимцем публики и женщин. С другой стороны, общий стиль игры не располагает к тому, чтобы превращать трагедию в фарс. Посмотрим. Но я лично уже устал от душещипательных историй о вечной любви. Да притом еще любви почти всегда платонической.

Несмотря ни на что, в **Anachronox** есть немало элементов, позволяющих говорить об оригинальности этого проекта. Самая известная feature, о которой с гордостью говорят и сами разработчики, – это возможность самостоятельно создавать оружие из имеющихся в наличии модулей. При этом хочется надеяться, что собственноручно созданные виды вооружения будут отличаться не только внешним видом и количеством наносимых повреждений, в противном случае не будет никакого смысла в разнообразии – создается нечто с самой большой убойной силой, и необходимость в дальнейших инженерных изысках отпадает.

В **Anachronox** нам обещают множество мини-игр, которые должны не только позволить отдохнуть от исследования локаций и битв, но также стать неотъемлемой частью игрового процесса, необходимой для продвижения к развязке. В одном из эпизодов мы попадаем в вагонетку и несемся по лабиринту коридоров. Наша задача – стрелять в тех, кто окажется на пути и выбирать на развилках направление движения. При этом неправильный выбор приводит к смерти и возвращает вас на начало этапа.

Больной вопрос – система сохранения игры. Здесь все очень туманно. Нам говорят, что есть возможность сохранения в любой момент. В то же время «по умолчанию» используется система сэйвов посредством TimeMinders, то есть лишь в определенных местах. Либо нам чего-то недоговаривают, либо получится как всегда. Как бы то ни было, я не могу понять, зачем кому-то понадобятся TimeMinders, если сэйвиться можно везде.

Скорее всего, определяющим моментом в том, станет ли **Anachronox** успешным проектом или нет, станет графика. Разговоры о том, что для PRG графика стоит на последнем месте по значимости, – банальность, верность которой уже давно поставлена под сомнение. Напомню, что **Anachronox** – никому не знакомый проект, в какой-то степени проба пера. И для того, чтобы привлечь игроков, необходимо достойное графическое воплощение. Что нам известно сейчас? Немного. Главное, что везде и всюду бросается в глаза, – это заявление Ion Storm о том, что они настолько радикально переработали движок Quake 2, что игра выглядит просто фантастически. Но список возможностей движка не говорит ни о чем: 32 bit color, цветное освещение, скелетная анимация персонажей, реалистичная мимика, lense flares, туман и т.д. Все это привычно, все это норма, а не достижение. Говорить реально о красоте игры можно будет только после ее выхода. А нам остается лишь вспомнить, что одной из главных причин провала Daikatana стала устаревшая к моменту выхода графика.

Несмотря ни на что, в Anachronox есть немало элементов, позволяющих говорить об оригинальности этого проекта. Самая известная feature — это возможность самостоятельно создавать оружие из имеющихся в наличии модулей.



Теперь несколько слов о некотором несоответствии настроения всей статьи и того факта, что это все-таки рубрика «Хит?». Просить обратить внимание на «?» в ее названии я не буду – об этом и так уже было много разговоров. Просто стоит иметь в виду, что хит – далеко не всегда синоним слова шедевр. Если посмотрите на хит-парад в новостях, то увидите, что хитами являются такие «шедевры», как Roller Coaster Tycoon и Who Wants to Be a Millionaire.

В начале статьи я не случайно говорил об усталости. Устал я не от игр и не от работы. Мне ужасно надоело, когда нам пытаются выдать одно за другое. В данном случае – хит за шедевр. Если не случится чуда, игра не станет чем-то выдающимся. А вот продаваться хорошо – может. Ведь **Anachronox** не сможет стать при всем желании главным событием весны. Даже если забыть на время о Black and White (т.к. это все же другой жанр), то есть еще Summoner, который без «комплекса долгостроя» умудрился оказаться отличной игрой. В любом случае совсем скоро все сомнения разрешатся.

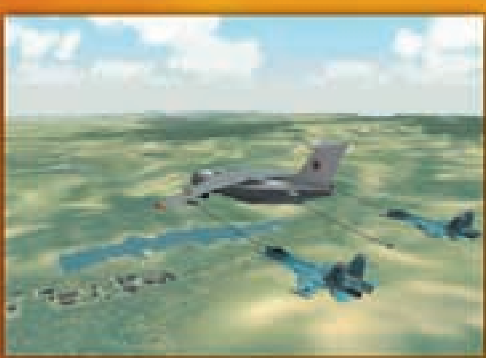
ФЛАНКЕР 2.5

1С
ФИРМА "1С"
Eagle Dynamics
FLYING LEGENDS™

Боевой симулятор СУ-27, СУ-33 и Миг-29К



- Су 27, Су-33, а теперь еще и МИГ-29К - многоцелевой всепогодный корабельный истребитель - бомбардировщик
- Дозаправка в воздухе - достойная проверка Ваших летных навыков
- Морские сражения между кораблями и эскадрами с использованием всех видов вооружения
- Аварийная посадка на дорогу или даже "на брюхо"
- Большое количество красочных спецэффектов (взрывы, самолетные и ракетные шлейфы)
- Новый интерфейс для многопользовательской версии
- Переработанное и дополненное руководство пользователя







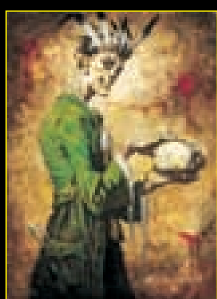


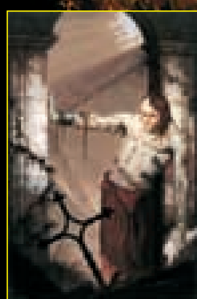
NECROCIDE: THE DEAD MUST DIE

Вячеслав Назаров

Долгие годы культовая игродельческая компания NovaLogic отправляла виртуальных бойцов сражаться с регулярными армиями и нерегулярными террористами в Comanche, F-22 Lightning II и Delta Force. Однако теперь все изменилось. В Necrocide: The Dead Must Die игрокам предстоит столкнуться с другим воплощением зла — с полчищами живых мертвецов, мертвых живцов и прочей нечистью.

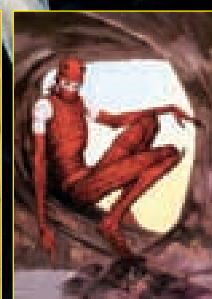
В новой готической страшилке любителям помучить несчастных чудовищ предстоит сыграть роль симпатичной охотницы за вампирами. Эта милая девушка, имеющая возможность похвастаться формами 90х60х90, отличается уникальной способностью находить приключения на свои 90. Игра **Necrocide** расскажет об одном из таких.











Весь игровой процесс **Necrocide** будет вертеться вокруг очередной нелепой идеи, случайно забредшей в хорошенькую головку главной героини. Дело в том, что она, подбадриваемая своим выжившим из ума 500-летним наставником, решила полностью очистить наш с вами родной мир от зомби, демонов, оборотней, черных магов и другой заразы. Странно, что в этот список не вошли идиоты, которые портят жизнь нормальным людям почище любых страшных, но симпатичных чудовищ. Впрочем, многие из них проводят не слишком много времени в этом мире и с ужасающей быстротой пополняют ряды мертвецов. О том, как это происходит, мне недавно поведал мой хороший друг.

Как-то раз занесла его нелегкая в расположение авиаполка. И вот, прогуливаясь по аэродрому или, точнее сказать, площадке, его имитирующей, он заглянул в авиационный ангар, оказавшийся поблизости. Там он смог наблюдать замечательную картину: на передвижной подъемной лестнице (а высота ангара метров 10) стоял человек и тряпкой мыл потолок. А конкретнее – смывал здоровое красное пятно. Естественно, товарищ поинтересовался, чем же занимается зависший под потолком боец. И выяснилось следующее. Оказывается, каждый раз, когда в часть попадали молодые воины, они первым делом лезли смотреть самолеты. Еще бы! Ведь все им интересно: в кабине посидеть, кнопочками, переключателями, рычажками пощелкать. И вот специально для таких любопытствующих в каждом истребителе рядом с кнопкой катапультирования вешали здоровые таблички, текст на которых предупреждал о том, что для долгой и счастливой жизни нажимать ее не рекомендуется. Однако, несмотря на это, находились герои, которые пренебрегали разумными советами. А катапульта ведь на 300 метров выстреливала...

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: action
Издатель: NovaLogic, Inc Разработчик: NovaLogic, Inc Онлайн: http://www.novalogic.co.uk
Дата выхода: III–IV квартал 2001



Можно не сомневаться, что личности, испытавшие на себе радость подобного полета, без всякого конкурса попали бы в армию воинствующих призраков, противостоящих доброй, чуткой и соблюдающей правила главной героине. Однако даже с ними она наверняка смогла бы справиться без особого труда. Ведь в **Necrocide** в ее распоряжении окажется огромный арсенал оружия как мистического, так и вполне земного происхождения. К сожалению, разработчики пока отказываются называть конкретные приборы для истребления монстров. Впрочем, они тут же скромно добавляют, что подобного набора до сих пор не встречалось ни в одной игре.

Базируясь на оригинальном 3D-движке, Necrocide обещает порадовать игроков великолепными интерьерами закрытых уровней и огромными красочными открытыми территориями. Хотя, конечно, стоит признаться, что подобные обещания мы постоянно слышим практически от всех разработчиков.

Но зато в качестве моделей персонажей игры да и общего оформления **Necrocide** сомневаться все же не приходится. Дело в том, что в работе над проектом участвует широко известный в узких кругах художник по имени Бром (Brom). Этот матерый человечище приложил свою лапку к созданию таких хитов, как Doom II и Heretic. Также в свое время он трудился над целой серией комиксов, чем и заслужил любовь простых американцев в возрасте от 3-х до 7-ми лет. Именно с помощью Брома разработчики хотят придать **Necrocide** налет шизофрении и мрачного мистицизма. Судя по имеющимся в нашем распоряжении кадрам из игры, они находятся на верном пути.

Таким образом, **Necrocide** станет первой ласточкой, которая возвестит о переходе NovaLogic к работе в новых жанрах. Если учесть отменное качество предыдущих проектов компании, то можно с большой уверенностью сказать, что битва с всемирным злом окажется ничуть не менее увлекательным занятием, чем уничтожение террористов.



Михаил Разумкин

PSO Version 2

Своевременное появление add-on'а — дело довольно обыденное и ожидаемое, особенно, если игра оказалась более-менее успешной. Все это так, но только относительно мира PC-игр. Выход же такового продукта для видеоигр — событие не только редкое, но и весьма неординарное.

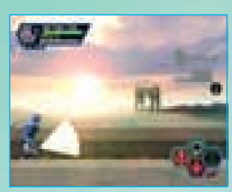
А если говорить еще более конкретно, add-on'а в его классическом виде на игровых консолях пока вообще не появлялось, по крайней мере, на моей памяти. Но похоже совсем скоро ситуация изменится, поскольку в середине мая, т.е. менее чем через полгода после релиза, свет должен увидеть add-on к первой приставочной онлайновой RPG – **Phantasy Star Online**. Уже само столь скорое появление именно add-on'а, а не полноправного продолжения, говорит о том, что все наши опасения по поводу незаконченности оригинальной игры подтвердились. Наконец-то мы увидим все, что изначально задумывалось в кулуарах Sonic Team. Однако 100% add-on'а все же не получится, т.к. это будет полностью самостоятельный продукт, не требующий наличия у вас оригинальной игры. Во всем остальном же: больше уровней, чтобы исследовать, больше предметов, чтобы найти, больше MAG'ов, чтобы вырастить, и больше монстров, чтобы убить.

Но не думайте, что все будет так стандартно, **PSO vr.2** содержит достаточно фишек, чтобы заставить фанатов выстроиться в очередь у магазина, а игровых критиков начать стучать по клавам своих компов. Теперь попробую рассказать об игре более подробно. Во-первых, добавятся два новых уровня, пока их можно назвать «Космический корабль» и «Храм». Вы можете возразить, что два это очень мало, но если вспомнить, что оригинальная игра насчитывала всего четыре, то двух будет вполне достаточно. На «корабельном» уровне мы, скорее всего, ничего нового не увидим, а вот «храмовый» уровень, должен порадовать нас новыми для этой игры графическими решениями. На одном из скринов вы можете видеть шикарно выполненный закат, а-ля GT 3, и уже ходят слухи, что в игре появится реальное течение времени (день-ночь). Другой шикарный графический эффект виден на картинке с боссом-драконом, который скорее всего и завершает «Храм». Босс и сам достаточно красив, но гигантских драконов мы уже видели, а вот полярное сияние в полнеба – этим мы любуемся впервые. Во-вторых, как я уже и говорил, появятся новые враги. Правда, судя по скринам, принципиально новых монстров будет мало. В основном изменения коснутся лишь внешнего вида старых знакомых. Сюда же можно отнести и появление нового уровня сложности – «Ultimate», который откроет доступ к новым редким типам оружия и брони, а также позволит прокачать вашего героя аж до 200 уровня. Я не знаю, насколько редкими окажутся предметы уничтожения, представленные на скринах, но только их внешний вид заставляет задуматься о душевном состоянии Sonic Team. Гигантский веер, волшебный зонтик, боевой шест с навершьем в виде игрушечного зайчика – это уже попахивает сумасшествием.

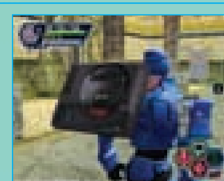




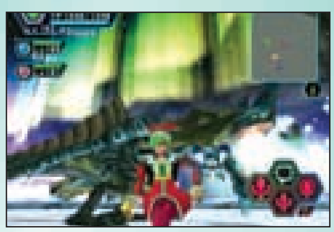
Но то ли еще будет. В-третьих, значительно пополнятся возможности по созданию игрового персонажа. О появлении принципиально новых типов героев пока ничего не известно, но «роботиха» в ярко-салатовом «одеянии» уже засветилась на нескольких скринах. Кроме того, обещано изменить и доработать систему сохранения, уже работает новая система выбора оружия и магии, так называемый «Quick select». Теперь вам не придется, стоя в каком-нибудь темном углу, перебирать менюшки, чтобы выбрать что-нибудь стоящее. Но самое интересное и сумасшедшее еще впереди. В **PSO** появится сразу несколько мультиплеерных режимов!!! Вот это по-настоящему круто. Надоело скучать в лобби в ожидании друзей, как насчет того, чтобы сыграть в футбол. Да-да, теперь восемь человек смогут отдохнуть от ратных подвигов и попинать мяч на настоящем футбольном поле. Но и это еще не все. Death match, Capture the flag и некий не совсем понятный «vs» режим по добыче редких предметов тоже реализованы. Пока мало понятно, как в это все мы будем играть, однако реальные скрины из Death match уже появились в сети.







А вот и упомянутые новые формы MAG'ов, на этот раз Sonic Team решила придать им вид старых игровых консолей от Sega. Перед вами Master System и MegaDrive, но говорят есть и Dreamcast.



ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast Жанр: онлайновая RPG
Издатель: Sega Разработчик: Sonic Team
Дата выхода: 05/17/2001
Онлайн: www.sonicteam.com

В заключение скажу, что официально анонсирована лишь японская версия игры. Sega of America молчит, а в Интернет уже бурлят фанатские страсти и составляются петиции за выход **PSO Version 2** в Америке и Европе. Но, главное, у нас есть все основания полагать, что игра все же появится в англоязычных странах, т.к. американские продажи **PSO** значительно превысили японские показатели. Да, чуть не забыл рассказать о совместимости проектов. Вы совершенно без проблем сможете загрузить файл из оригинальной игры в **Version 2,** а также играть по сети с обладателями первой версии.

Сергей Овчинников



CRAZY TAXI 2

Невероятно веселая и бешено темпераментная и безумно красивая Crazy Taxi стала в Америке одним из главных хитов на Dreamcast, с продажами порядка 700 тысяч копий. Несмотря на то, что у себя на Родине игра пользовалась куда меньшим успехом ...

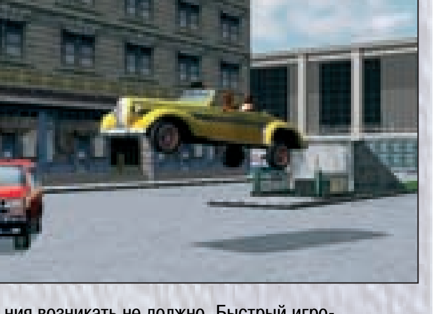


ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast, PS2 Жанр: Action/Racing
Издатель: Sega Разработчик: Hitmaker
Дата выхода: май 2001
Онлайн: www.hitmaker.co.jp







Команда разработчиков Hitmaker немедленно принялась за создание сиквела, который выйдет в свет уже совсем скоро, и сразу на Dreamcast, безо всяких там промежуточных версий для игровых автоматов.

Мы привыкли в последнее время восхищаться чуть ли не любыми действиями компании Sega, поражаться качеству ее продукции и с невероятным нетерпением ждать новых релизов, будь то сиквелы известных торговых марок или абсолютно новые проекты. И тем невероятнее кажется сегодня тот факт, что **Crazy Taxi 2** – это вовсе не революция. Ни в графике, ни в игровом процессе новая игра практически ничем не отличается от первой. Такими вещами обычно занимаются Electronic Arts или Sony, но от Sega игроки, как правило, всегда ожидают чего-то большего. Впрочем, не стоит пока разочаровываться, ведь кое-что новое в **Crazy Taxi 2** все-таки имеется. Прежде всего теперь вам на растерзание отдается не Сан-Франциско, а вторая (скорее, даже первая) таксишная столица мира, город Нью-Йорк. Как и в оригинальном Crazy Taxi, город будет не настоящий, а лишь похожий на NY. Соответственно, несколько изменится и обстановка на дорогах. Машин станет, как минимум, в пять раз больше, а пятиполосные автострады, грандиозные мосты через Гудзон и уличные пробки станут обычным делом. Как из всего этого выкручиваться, решайте сами.

В игровом процессе также наличествуют кое-какие косметические изменения. Во-первых, у машин появится новая способность-трюк – они научатся достаточно высоко и резво прыгать. Это должно помочь в обстановке постоянных автомобильных заторов. Во-вторых, у вас появится возможность сажать в машину более чем одного пассажира одновременно. Но только не думайте, что если у обочины стоит-голосует кучка подозрительных типов, то это автоматически значит, что им всем надо в одно и то же место и что они непременно заплатят за поездку вдесятеро больше. Управляться с большим количеством пассажиров будет сложнее, чем с одиночками, но и прибыль этот процесс будет приносить неплохую.

В графическом департаменте вы навряд ли заметите в **CT2** какие-либо значительные улучшения. Стало больше объектов на трассе, больше автомобилей, больше пешеходов. А вот детализация совершенно не изменилась. Но зато Hitmaker обещает, что на этот раз движок будет как следует оптимизирован и никаких неожиданных случаев торможения возникать не должно. Быстрый игровой процесс на стабильных 60 кадрах в секунду – вот основная цель разработчиков.

Crazy Taxi 2 игровой мир, конечно же, не сотрясет. Однако наверняка и помимо этого станет совершенно замечательной игрой, прибрать которую к себе в коллекцию должен будет каждый уважающий себя игрок. Кстати, над саундтреком вновь работает Offspring.

THE SIMS: HOUSE PARTY

Дмитрий Эстрин

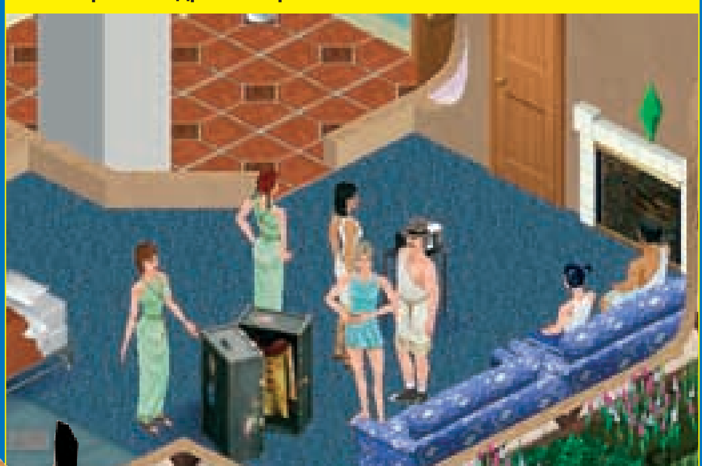


Буквально в прошлом номере «Страны Игр» в статье, посвященной SimsVille, нам пришлось пройтись по всеми любимой и обожаемой компании Maxis. В этот раз повторяться не будем, однако, все то, что было сказано не так давно, остается в силе. The Sims: House Party — это просто очередной запланированный шаг на пути, который выбрала Maxis. Пути наименьшего сопротивления.

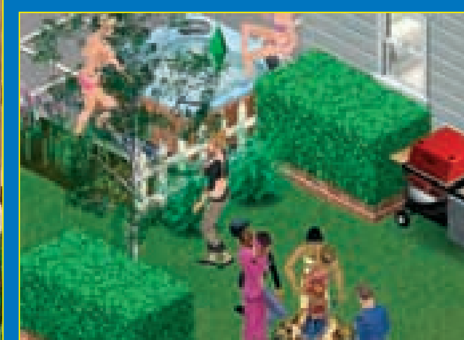
Уже не раз было сказано о том, что уникальность **The Sims** – не только в сверхоригинальной концепции, но и в возможности бесконечно долго надстраивать, увеличивать и улучшать игру, так же бесконечно долго поддерживая к ней интерес публики. Было бы странно, если бы этого не понимали разработчики Maxis и издатели Electronic Arts. Первый официальный add-on к игре, который назывался Living Large, оказался средним во всех отношениях. Обычный сборник скинов, обоев, мебели и прочих фишек, разбавленный странноватым юмором. Вызов джина и нашествие тараканов обладали минутным эффектом, который не оказывал существенного влияния на игровой процесс. С точки зрения прогрессивности второй официальный add-on к **The Sims** пошел значительно дальше, однако от этого он все равно не становится чем-то большим, чем просто хороший add-on.

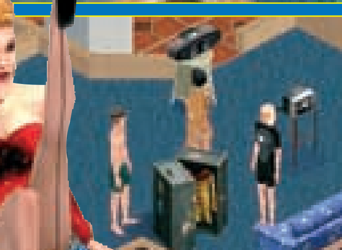
Чем в результате окажется **The Sims: House Party**? Как известно, The Sims – это симулятор образа жизни среднестатистического американца. Второй официальный add-on к игре – это симулятор вечеринки среднестатистического американца. Вечеринка в игре – это особое сочетание антуража, костюмов, музыки, выпивки, закуски и общения. Все это прекрасно укладывается в концепцию **The Sims**.

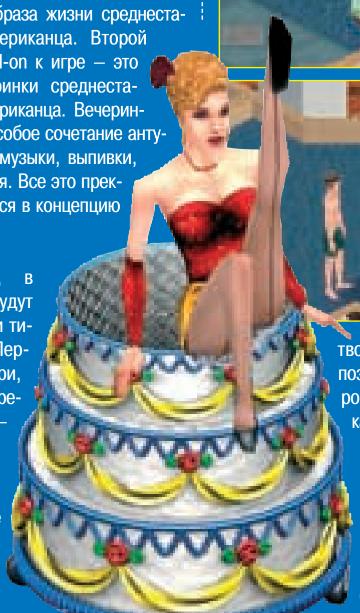
Как обещается, в **House Party** будут доминировать три типа вечеринок. Первый в стиле кантри, второй – техно, третий – luau. Luau – это когда участники вечеринки напяливают гавайские рубашки, жарят на свежем воздухе гамбургеры и воображают, что они на самом деле где-то на островах в Тихом Океане. Кантри – это, соответственно, антураж салуна на Диком Западе, сомбреро и остроносые сапоги. Рейв – танцпол, модные шмотки и дикое освещение. Около сотни новых предметов, великое множество костюмов и скинов позволят легко смоделировать вечеринку такой, какой ее видит пресловутый среднестатистический американец.



Чтобы было весело на вечеринке, симы одевают туники и изображают древних греков.







Как вы помните, в оригинальной игре пригласить к себе в дом сразу нескольких персонажей было довольно сложно. Проблема заключалась в том, что каждому из них приходилось звонить по телефону, а звонок занимал столько времени, что мы просто не успевали открыть дверь тем, кто уже прибыл. В add-on'е все будет значительно проще, достаточно сделать один телефонный звонок-приглашение (pary call), и к вам немедленно прибудут все ваши знакомые. Впрочем, как и раньше, от вас мало будет зависеть то, что произойдет дальше.

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: симулятор Издатель: Electronic Arts Разработчик: Maxis Компьютер: PII 233, 32 MB RAM, Win'95/98/2000
Интернет: http://www.thesims.com



Впрочем, веселящиеся симы не многим будут отличаться от своих собратьев в оригинальной игре. Здесь придется говорить лишь о каких-то нюансах, нежели о глобальных изменениях. Вот, пожалуй, самая экзотическая подробность грядущего add-on'а: участники вечеринки смогут напиваться пуншем. Правда, по мнению разработчиков, это не есть хорошо, поскольку нарезавшиеся симы будут хулиганить и мешать получать удовольствие от жизни другим.

House Party так и не сделает из **The Sims** игру с логическим концом. Определенной цели как не было, так и не будет. Игроку, очевидно, придется ублажать всех участников вечеринки сразу, а это, по словам тех же разработчиков, будет не просто. Вечеринка – это дело серьезное, и всегда найдется какой-нибудь всем недовольный сим, который будет уделять значительно больше внимания чипсам с пивом, нежели общему веселью. Кто-то из гостей обязательно напьется, кто-то сломает кран в ванной, кто-то будет скучать в углу и т.д. Вы должны будете решать все возникающие проблемы. Если, конечно, захотите...



FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL

Сергей Дрегалин

Помните, как в хорошо известном анекдоте — ложечки-то нашлись, а вот осадок остался. Точно так же и с Fallout Tactics, все честь по чести, все обещанное выполнено, но вот избавиться от неприятной горчинки никак не удается. Остался, понимаете ли, какой-то осадок...

VAULT 0

Если к чему-то очень хорошо готовиться, то оно обязательно грянет. Особенно, если подготовка ведется к апокалипсису. Еще в двадцать первом столетии предприимчивые военные США принялись сооружать систему бункеров, которая должна была стать временным пристанищем для прогрессивной части человечества на время ядерной зимы. Кстати, с некоторыми бункерами мы познакомились – спасибо Fallout за номерами раз и два. Ну, а герой из счастливого бункера 13 вообще стал кумиром молодежи и идолом поколения нэкст. Желтые цифры на спине синего трико – писк моды девяностых...

Но вернемся к апокалипсису. Он, понятное дело, грянул. Сначала карибский кризис, а затем и изящный обмен ядерными ударами, благо смертоносных ракет заготовили предостаточно. Человечество, как и предполагалось, попряталось, словно тараканы, в своих убежищах и приготовилось к долгому ожиданию. Однако одна небольшая техническая заминка все же произошла. Компания VaultTec, отвечающая за возведение бункеров и их объединение в единую глобальную сеть, самым натуральным образом вылетела из графика. Не успела. В итоге бункеры оказались полностью изолированы друг от друга.

Это только полбеды. Основные хлопоты представлял самый первый и самый секретный бункер – бункер ноль. Он же Vault 0. Он же – гигантская база для хранения боевых машин и военных роботов, управляемых единой компьютерной сетью. Короче говоря, пламенный привет всем терминаторам со skynet во главе от братьев из нулевого бункера.

Бездушное железо подняло восстание и обернуло свои стволы против человечества. Толпы хромированных солдат начали топтать пустынные земли страны, над которой когда-то гордо реял звездно-полосатый флаг.

Однако из экс-Калифорнии навстречу кибернарушителям спокойствия вышли не менее бравые ребята. С виду – такие же хромированные солдаты, однако на самом деле за броней скрывались крепкие конечности, горячие сердца и холодные умы лучших воспитанников Братства Стали. Все, для сюжета игры вполне достаточно. Разве что добавить – мы выступаем за стальных братьев. Банзай.

ПИРСИНГ В ГЛАЗ, КОСА В БОРОДУ

По первому впечатлению – перед нами старый добрый Fallout. Стартовый экран

Сергей Дрегалин	7	Интересная задумка, которая оказалась хороша только в теории. Практика безжалостна – чуть выше среднего, и никаких претензий на хит.
Сергей Амирджанов	7	Редкий случай. Игра, предназначавшаяся исключительно для фанатов Вселенной Fallout, этими же фанатами больше всего и ругается.
Дмитрий Эстрин	8	Сложно сказать, почему игру то незаслуженно ругают, то хвалят в гипертрофированных масштабах. Разработчики сделали то, что обещали.
Максим Заяц	6	Уникальная по своей вторичности стратегия. Ничего нового ни для любителей Fallout, ни для поклонников Jagged Alliance в Fallout Tactics найти невозможно.

rating

28
средний балл
7,0

демонстрирует отвратительные рожи потенциальных участников милитаристской вакханалии, выполненные в стильной ядовито-зеленой гамме (и куда девались милые портреты на старых фото, радовавшие глаз в демоверсии?). Однако этих ребят надо полюбить. Это – курсанты Братства. А вы думали, что там только красавцы-паладины в начищенных до блеска доспехах? Как бы не так. И этот болезненный тип со взглядом законченного наркомана, и этот бандюга с кольцом в носу, от которого тянется цепочка к пирсингу в веке (sic!), с собранной в аккуратную косичку бородой – это все ребята Братства. Просьба любить и жаловать.

Система генерации – опять же наследие Fallout. За несколькими мелкими исключениями. Во-первых, были максимально подчищены все «гражданские» умения и перки, т.е. те, от которых мало толку в сражениях. Во-вторых, была добавлена пара новых скиллов, которые позволяют сделать из солдата умелого водителя (pilot) и взрывника (traps). В-третьих, при генерации вы можете отметить галочкой скромный на вид пунктик though guy («реальный пацан» в вольном переводе), который наложит вето на сохранение игры во время миссии – похоже, что это реверанс в сторону последнего Jagged Alliance и его режима Iron Man. В-четвертых, на зависть конкурентам были введены аж семь десятков различных перков – умений, которые можете выбирать персонаж каждый третий (или каждый четвертый – при определенных условиях) уровень. Ну а остальные характеристики остались без изменений, в том числе базовые параметры (те самые SPECIAL), а также основные производные (хит-поинты, сопротивляемость и т.п.).

Дополнительную индивидуальность своим подопечным можно придать за счет выбора цвета волос, кожи и обмундирования. Палитра не такая широкая, как, например, в Baldur's Gate, но тем не менее. Особенно это полезно для многопользовательских баталий, скажем, для сражений команды шатенов против команды блондинов.

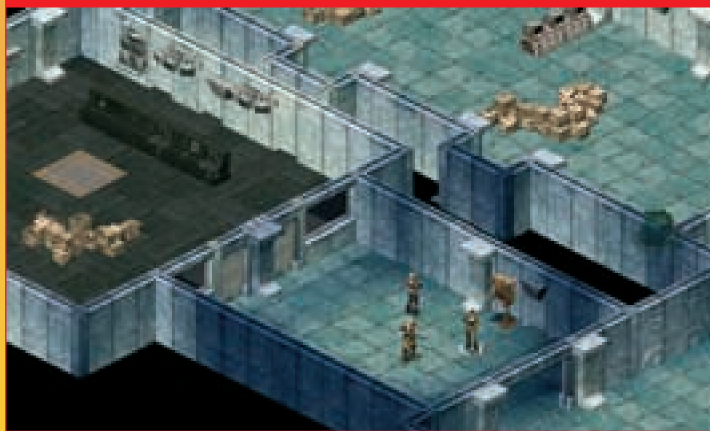
Система миссий, которая грозила быть строго линейной, на поверку оказалась достаточно свободной. Реализовано все следующим образом – перед вами огромная карта, по которой вы можете достаточно свободно передвигаться, наслаждаясь random encounters – случайными стычками. К слову сказать, в **Fallout Tactics** эти стычки стали намного более интересными, нежели в «классике». Если раньше подавляющая часть случайных встреч сводилась к борьбе с бешенными обитателями пустынь за право обчистки карманов какого-нибудь бедолаги, то теперь почти каждая такая встреча – любопытная находка. Например, бутафорская броня Diablo Armor, выполненная в лучших традициях недавнего суперхита от Blizzard. Или похожие штучки – в основном бесполезные, но, тем не менее, весьма прикольные.

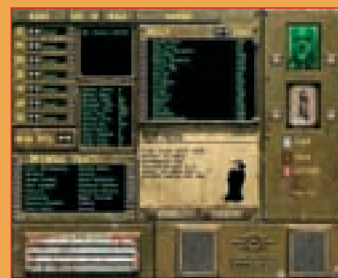
Блуждать по карте можно долго, однако переход к новой миссии осуществляется только после выполнения предыдущей. Всего в игре двадцать шесть миссий, разделенных на шесть глав. Каждая новая глава – новая резиденция Братства. Перед миссией вас ждет подробный инструктаж, а также план предстоящего сражения, где обозначены все ключевые объекты. Короче говоря, оперативка снабдит вас всей необходимой информацией – осталось только схватить любимую двустволку да отправиться нашпиговывать свинцом противников.

WAR, WAR, NEVER CHANGES...

Превращением противника в тушки занимается команда, составом из шести воинов Братства. Точнее, не более чем из шести. Набор производится из ограниченного списка, который заметно расширится по ходу игры.

Режим tough guy запрещает сохранять игру во время выполнений миссий. Извольте дождаться возвращения на базу — не важно, со щитом или на щите.

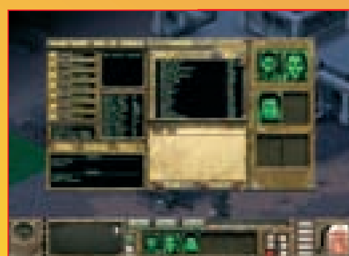




Помимо стандартного набора характеристик у каждого персонажа есть и свой ранг. Чем он выше, тем к большему арсеналу вооружения, находящегося на складах Братства, будет допущен боец.



Чтобы держать перед глазами как можно большую панораму — переключитесь в режим высокого разрешения. Помимо стандартного 800x600, поддерживается и 1024x768.



Любимое развлечение — прицельный выстрел. Что лучше: отстрелить правую ножку, отправить пульку в глазик или все-таки недрогнувшей рукой послать свинец в пах?..

Для заранее заготовленных бойцов подобраны весьма характерные клички. Глазастая Farsight увидит противника за тридевять земель, а взрывная Nuke Barb напичкает свинцом из пистолета за считанные секунды.



Как показала практика, рекрутировать только бойцов-вышибал неэффективно. Желательно держать под рукой хотя бы одного полевого доктора, а также водителя-механика. Роль первого очевидна, а вот по поводу второго необходимо сказать пару слов. Мода на транспортные средства, введенная еще в Fallout 2, в **Fallout Tactics** достигла апогея. Передвигаться можно на всем, что хоть немного ездит. Доступны танки, джипы-хаммеры (эх, мечта всей жизни!), БТР и прочая, прочая, прочая. Бонусов от таких «авто» множество. Каждое средство передвижения обеспечивает определенную защиту, и, как правило, весьма надежную. Привести в негодность можно даже танк, если долго и упорно поливать его свинцом, все равно за ним – как за каменной стеной. Кроме того, техника активно используется для истребления противника. Очевидное применение – выстрел из установленного орудия, менее очевидное – перетирание супостатов с помощью колес и гусениц. Не ждали? Признаться, мы тоже. Хотя, как выяснилось, Carmageddon на улицах постапокалиптического Чикаго – это весьма забавно.

Один минус – до техники еще необходимо добраться и, больше того, суметь сохранить ее под шквальным огнем противника. Так что на собственные силы волей-неволей, а полагаться придется. Бойцы обучены неплохо – умеют ползать, передвигаться в полуприсяди, бегать и даже красться. Дополнительно, в любой момент вы можете определить их реакцию на противника – защитную или агрессивную, а также установить минимальную вероятность попадания, при которой ваши солдаты откроют огонь на поражение.

По поводу системы CTB (continuos turn-based), вызвавшей шквал камней от негодующих фэнов, можно сказать твердо – реальное время, как его ни называй, оно реальным и останется. Хорошо, что в любой момент можно переключиться на классический походовый или командный походовый режимы (последний отличается возможностью использовать сразу нескольких бойцов), что немного скрашивает ситуацию. Однако и тут не все гладко – доступ к переключателю осуществляется через меню настроек. Кроме того, походовый режим достаточно неудобен – вы не можете переключаться между солдатами, что вполне

ДОСЬЕ

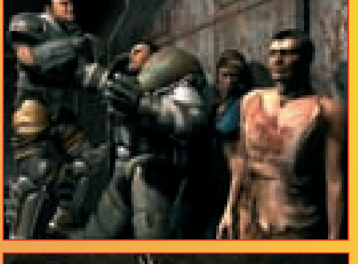
Платформа: PC, Mac Жанр: Post nuclear tactical combat game Издатель: Interplay
Разработчик: 14 Degrees East/Micro Forte
Компьютер: P300, 64MB RAM, 4MB VRAM
Количество игроков: 18 человек (32 персонажа)
Интернет: http://www.interplay.com/falloutbos
Дата выхода: 20 марта 2001 года



Управление боевой техникой — занятие не для всякого. Если умение водителя будет невысоким, то машина будет ездить по очень странной траектории, а то и вовсе замрет на месте.

дозволялось в Jagged Alliance или X-Com. В конце концов, можно было бы даже играть и в пресловутом СТВ, будь там режим паузы на манер Baldur's Gate. А так – сплошная суета и нервотрепка, что для тактической игры просто недопустимо.

Следующий гвоздь в наш милый гробик – искусственный интеллект противников. Просто беда. Вялость потасовок **Fallout Tactics** не идет ни в какое сравнение с азартом сражений Jagged Alliance. Нет, враги в **Fallout Tactics** умеют отстреливаться, умеют приседать или даже ползать по-пластунски... Однако слаженными тактическими маневрами тут даже и не пахнет. Супостаты





сбегаются на шум, не пытаясь принять минимальные меры предосторожности – лишь получив пару хороших ранений, пытаются уползти прочь. Но поздно. Вся сила сопротивления заключается в количестве противников, их экипировке и работе дизайнеров уровней, которые заботливо расставили вражин в тактически выгодные позиции. Можно, конечно, усилить обороноспособность противника за счет использования вышеназванной опции though guy, активирования максимального уровня сложности insane с ремаркой «для психопатов», а также включения (пропади оно все!) режима СТВ... Но все равно – это не будет вызовом тактическому гению. А вот нервам – пожалуй.

Предметы экипировки и оружие – заметно расширенный набор из Fallout 1 и 2. Не сочтите придиркой, но набор излишне расширенный. Большинство предметов не нужны по определению, так как сразу же доступны более совершенные аналоги. И в то же время по неизвестной причине пропали любимые пистолеты калибра .223 и обожаемые брони Power Armor. Зачем? Однако не сочтите ситуацию удручающей – выбирать есть из чего.

Однако давайте остановим потоки негатива. Несомненные плюсы **Fallout Tactics** – отменный дизайн уровней. Два слова: красиво и грамотно. Художники сумели сохранить стилистику и атмосферу классических игр, программисты добавили эффектные системы сглаживания краев спрайтов, а дизайнеры обеспечили достаточное количество нычек и простейших тактических головоломок. Не забыты даже NPC, который пусть не особенно разговорчивы, но зато могут помочь советом али просто незлым тихим напутствием.

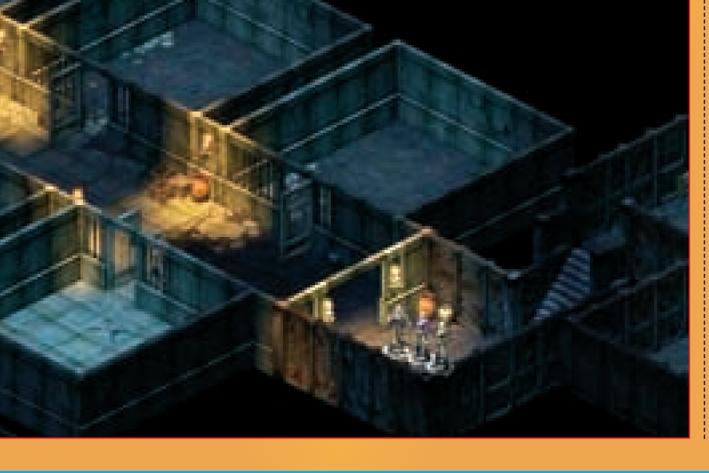
ВОИН *В* СОБАЧЬЕЙ *ШКУРЕ*

В одиночном режиме доступна только одна раса – люди. Однако для многопользовательского режима выбор побогаче – никто не будет препятствовать, если вы решите залезть в шкуру мутанта, робота, вампира, смертоклыка или даже собаки. А почему бы и нет, собственно?

Разница между расами очень существенна. Для каждой существует максимум и минимум очков для базовых характеристик, ограничения на применения того или иного оружия (например, мутанты не могут стрелять из пистолетов – не помещаются в лапах), а также специфические бонусы (вампиры индифферентны к отравлениям и радиоактивному излучению).

Позабавиться в многопользовательскую игру можно четырьмя способами. Первый режим – skirmish, банальный мордобой до последнего уцелевшего. Соответственно, он и чтится победителем. Второй – capture the flag, то бишь «захвати флаг». Тоже классика, знакомая по десятку игр. Третий – assault, отдаленно претендует на оригинальность. Одна команда штурмует базу, вторая ее защищает. Проходили. А вот последний, четвертый режим – scavenger, оригинален до мозга и костей, пускай и происходит лишь на одной единственной карте. Ваша задача заключается... в обчистке карманов многочисленных трупов. Попутно необходимо стучать по голове конкурентов, которые точно так же исполняют обязанности прилежных мусорщиков. Кто наберет больше добра за определенный промежуток времени – тот и победитель. Очень мило.

Небольшая техническая ремарка – поддерживается игра через локальную четь и Интернет. Для поиска серверов используется программа GameSpy Arcade – не самый оптимальный выбор, но лучше, чем ничего.



Ночные операции — отдельная песня. Именно здесь могут себя раскрыть те бойцы, кто обладает особенностью Night Person.

...И *ПЛАКАТЬ!*

Выносим окончательный приговор. **Fallout Tactics** – игра выше среднего. Немногим, но выше. Однако это далеко не тот хит, которого ждали и в который верили. И от этого разочарование только усилилось.

Несмотря на отличную графику, несмотря на стильную игровую среду, несмотря на проблески таланта дизайнеров уровней – **Fallout Tactics** оказался несбалансированным. Точнее, притянутым за уши. Система SPECIAL хороша, нет спору, но на кой нужен параметр Charisma в игре, где NPC даже не обладают возможностью вести нормальную беседу? Так, вываливают на игрока несколько абзацев текста-монолога и все – до свидания. Скажите, зачем нужно умение gambling (азартные игры) – это что, тонкая издевка? Казусов море, и все они свидетельствуют в пользу не слишком умелой адаптации системы для сугубо военных целей.



Транспортные средства — не только крепкий слой брони. Их также можно использовать в качестве хранилищ для трофеев.

В игре есть фильтр на грубые реплики. В отключенном состоянии слова-ругательства будут частым гостем на экране. Так что эти ребята — ну просто сама сладкая любезность.



Наповал убивают глюки. Обычные глюки, которые свойственны очень сырым играм, явно спешившим поскорее добраться до магазинных полок. Разумеется, без них никуда, ибо патчи сейчас стали совершенно обыденным, если не сказать неизбежным явлением. Но не до такой же степени. На каждой четвертой машине игра просто не работает пока не будет выключен звук – это нормально? А дерганный скроллинг на любой машине, вне зависимости от скорости процессора и объема памяти? А постоянные аварийные завершения работы? Извините, это уже тянет на халтуру.

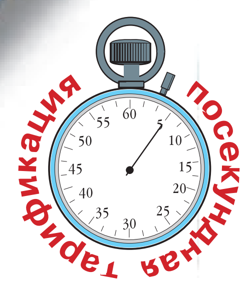
Вердикт – не ждите от **Fallout Tactics** слишком многого. Игра неплохая, в меру интересная, в меру динамичная. Но, увы, это не хит. Совсем не тот хит, которого мы ожидали.

GSM В ПОЛНОМ КОМПЛЕКТЕ

никакой абонентской платы



Оборудование сертифицировано. Лицензия Госкомсвязи России №8758, №10005.



со второй минуты

В КОМПЛЕКТ ВХОДЯТ:

УЖЕ ПОДКЛЮЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

ЧЕХОЛ ДЛЯ ТЕЛЕФОНА

ПОРТАТИВНОЕ УСТРОЙСТВО

HANDS FREE

А ТАК ЖЕ КАРТОЧКА БИ+

ДОСТУПНАЯ СВЯЗЬ GSM ОТ $75

все налоги включены

Офисы «БИ ЛАЙН»: Леснорядский пер., 18 ул. 8 Марта, 10, стр. 14 ул. 1-я Тверская-Ямская, 2, стр. 1

Генеральный представитель
«МОБАЙЛ ЦЕНТР»
Единая справочная: (095) 742-5555
«Пролетарская», Воронцовская ул., 35а
«Маяковская», Садовая-Кудринская ул., 22
«Красные ворота», Садовая-Черногрязская ул., 13, стр. 1

«Проспект Мира», Проспект Мира, 61
«Октябрьская», Ленинский проспект, 11
«Аэропорт», Ленинградский пр-т, 44, стр. 1
«Новые Черемушки», Профсоюзная ул., 43, кор.1
«Красносельская», Краснопрудная ул., 26

«Арбатская», ул. Новый Арбат, 14
«Кунцевская», Рублевское шоссе, 14, стр.1
«Тульская», Большая Тульская ул., 44
«Охотный ряд», Тверская, ул. 5/6
«Новослободская», Новослободская у

722-6622
www.beeplus.ru

Би+

SUMMONER



Дмитрий ЭСТРИН

В июле 1998 года команда разработчиков Volition приступила к разработке игры Summoner. Впоследствии игра должна была бы стать лучшей RPG на PS2, а на PC, как минимум, произвести небольшой фурор.

Разработчики добились своего процентов эдак на 50. В октябре **Summoner** вышел на PS2, и если даже мог считаться лучшей ролевой игрой на новой консоли от Sony, то только потому, что ничего другого нам предложить пока не могли. Недавно игра вышла на PC и была растерзана всеми без исключения. Отчасти совершенно справедливо, отчасти по причине ревности к версии на PS2, которая появилась раньше.

Volition никогда раньше не делала ролевые игры. Она делала 3D-action'ы и космические симуляторы. **Summoner** – это своеобразный дебют со всеми вытекающими отсюда последствиями. Самая лучшая RPG в понимании создателей Descent – это нечто глобальное, грандиозное, потрясающее воображение сочетанием классических ролевых традиций и оригинальных новаций. Звучит красиво, заманчиво и многообещающе, однако такой подход на самом деле не верен. **Summoner** – это отнюдь не провал, однако получившийся в итоге результат никак не может соответствовать затраченным усилиям разработчиков. Гигантский разнообразнейший мир скучен и малоинтересен. Сотни NPC мертвы и похожи на кукол. Превосходная работа дизайнеров не видна в плотном тумане движка. Оригинальная система боев малодинамична и убита непробиваемо тупым AI. Захватывающий фэнтезийный сюжет исчез во мраке условностей… Между тем, не слушайте тех, кто говорит, что все плохо и **Summoner** простто лишнее тому доказательство. Насчет того, что все плохо, спорить не буду, однако **Summoner**, возможно, придется вам по вкусу, если вы, конечно, в состоянии принять его таким, какой он есть. Фанаты Baldur's Gate и Wizardry на сие, увы, не способны, поэтому им рекомендуется не тратить зря силы и пропустить ролевое творение Volition мимо себя.

rating

Дмитрий Эстрин	7	В целом, не так хорошо, как могло бы быть, и не так плохо, как говорят многие. В любом случае для демонстрации возможностей PlayStation 2 игра совсем не подходит.
Сергей Амирджанов	6	Чрезмерно комплексная и немного несуразная RPG, не сделавшая большого шума на PS2 и уж тем более ничем особенным не выделяющая на PC.
Максим Заяц	6	Жестокое разочарование в Volition. Теперь и Red Faction ждать будем с опаской.
Борис Романов	7	Мне до сих пор трудно понять, почему эту игру до ее выхода многие превозносили до небес. Ведь сразу было видно что она весьма посредственна.

26

средний балл 6,5



Сюжет игры вращается вокруг особого магического мастерства, с помощью которого можно вызывать из небытия жутких монстров. Мастерство это является врожденной способностью, и его нельзя ни потерять, ни приобрести по собственному желанию. Как водится, главный герой игры оказывается счастливым (учитывая обстоятельства, надо сказать – не вполне счастливым) обладателем уникальной способности. Будучи необразованным деревенским мальчиком, Джозеф, не в силах смотреть, как родное поселение разрушается интервентами, сгоряча вызвал ужасного демона. Демон оказался еще более необразованным и, вместо того чтобы помочь односельчанам юного мага, продолжил дело, начатое интервентами. То есть разрушил деревню до основания и пожрал односельчан Джозефа. Незадачливый «обладатель уникальной способности», будучи, несмотря ни на что, человеком добрым, поклялся никогда больше не пользоваться своими удивительными силами. Избегаемый всеми Джозеф влек жалкое существование обычного крестьянина до тех пор, пока... Пока восстановленная деревня вновь не была сожжена воинами соседнего королевства. Воины искали человека, обладающего скрытыми магическими способностями, но заодно перебили и мирных жителей.



Рынок. Обратите внимание на количество NPC. Между тем, большинство из них бесполезные.

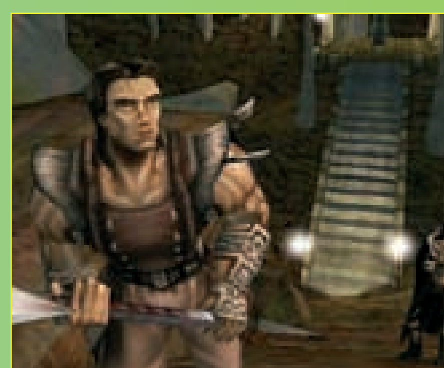
С этого момента начинается игра. Джозеф бегает среди горящих домов, изредка натыкается на враждебно настроенных солдат, вытаскивает свой меч и размахивает им вплоть до неизменной победы. Что-то вроде малодинамичного Diablo в полном 3D. Конечно, по ходу дела мы получаем свой первый квест: найти таинственного товарища по имени Яго. Джозеф легко одерживает верх в сражении с первым «тренировочным» боссом, залезает в лодку и плывет в город Ленел. Если до момента прибытия в город игра вам не нравилась, то не исключено, что она понравится вам теперь. Если горящая деревня стала для вас объектом для восхищения, то, возможно, Ленел окажет на вас прямо противоположный эффект. Конечно, первое, что бросается в глаза в первом же припортовом районе города, – это большое количество NPC. Конечно, с каждым из них хочется поговорить. Каждый из NPC очень интересно расскажет какую-нибудь красивую сказку или, по крайней мере, отпустит приличествующую обстоятельствам реплику. Оказавшись в следующем районе города, игрок неминуемо будет поражен еще большим количеством NPC. Опять-таки поначалу с каждым из них захочется поговорить, тем более, что каждый десятый предложит какой-нибудь интересный квест, но... Но со временем от густонаселенности Ленел начинаешь уставать. Конечно, не требуется разговаривать с каждым NPC, нас должны интересовать лишь те, над головами которых мелькают символические восклицательные знаки. Однако дело в том, что и тех непозволительно много.

Проблема NPC? Кажется, такой еще не было. А, может, и была, но только с выходом Summoner обрела настоящую актуальность. Нужно ли нам такое количество неигровых персонажей?

Проблема NPC? Кажется, такой еще не было. А, может, и была, но только с выходом **Summoner** обрела настоящую актуальность. Нужно ли нам такое количество неигровых персонажей? На этот вопрос можно ответить твердо и однозначно: нет. Одно дело Shenmue, в которой каждый NPC жил своей жизнью, и совсем другое дело – куклы **Summoner**, которые не устают снабжать первого встречного информацией о себе, своих друзьях, королевстве и пр. Дополнительные квесты – это вообще отдельный разговор. Особенно обрадовал прилично одетый товарищ, выдавший Джозефу круглую сумму денег и попросивший купить какую-то книгу на базаре. Поразительная наивность и простодушие, учитывая, что некоторые NPC презрительно называют Джозефа деревенщиной и одновременно подозревают его во всех смертных грехах.

Свыкнувшись с огромным количеством NPC, главный герой неминуемо попадет в следующую часть города, допустим, в Старый Ленел. И тут... нас ждет новое разочарование. Это не город. Это проклятая головоломка, лабиринт, в котором нет ни начала, ни конца, ни системы. Карта, которую нельзя масштабировать, делу отнюдь не помогает. Все дома одинаковые, NPC одинаковые, разговоры с ними одинаковые, текстуры одинаковые, туман (о, этот туман!) тоже везде одинаковый. Головоломный город, кроме всего прочего, оказывается чистой воды бутафорией. Все дома, за редкими, крайне редкими исключениям, надежно заперты. И этому приходится радоваться! Представляете, если бы все они были открыты...







В Королевском районе Ленела все несколько лучше, здесь дизайнеры все-таки поработали над архитектурой. Однако проклятый туман... Хотя нет, о тумане мы поговорим чуть позже, ему стоит уделить особое место в статье. Рано или поздно Джозеф встретится с девицей по имени Флис, профессиональной воровкой. Она, и только она, поможет начинающему магу пробраться в королевский дворец и встретиться с Яго, преследуя при всем при этом какие-то свои тайные цели. Как попасть во дворец? Ну что за вопросы, в самом де-

ДОСЬЕ

Платформа: PC, PS2
Издатель: THQ
Разработчик: Volition
Компьютер: PII-300, RAM 64 MB, 3D-accel.
Интернет: http://www.summoner.com

ле... Разумеется, через канализацию. Канализация – это первый весьма своеобразный dungeon, заселенный големами и жуткими гадами, которые напоминают одновременно пауков и скорпионов. Опять-таки сражаться очень просто... О системе боя мы поговорим чуть позже. В процессе прохождения я совершенно случайно лишился Флис, которая погибла от ударов очередного голема. В принципе, перебить сотню монстров легко можно с помощью одного Джозефа, поэтому сильно горевать о гибели Флис я не стал. Однако первая же головоломка для одного игрового персонажа оказалась тупиковой. Еще немного побродив по унылым подземельям, Джозеф выбрался наружу и... мне пришлось с удивлением обнаружить, что Флис жива! Одна из наиболее типичных игровых условностей, которой все-таки мы должны быть благодарны.

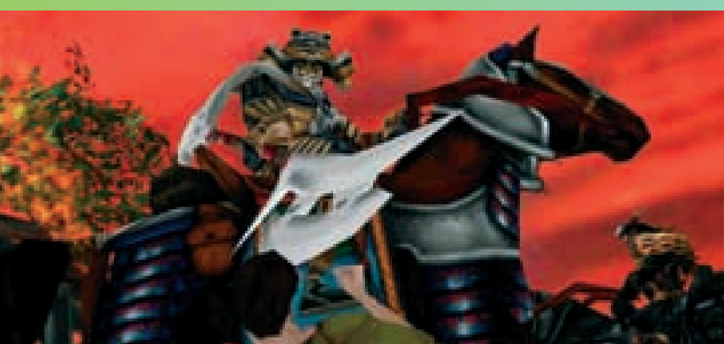
Гениальный стратегический прием — убежать от противника, дабы подлечиться в укромном уголке. Как ни странно, большинство наших врагов способны вести бой на сравнительно небольшом участке.

Встреча с очередным боссом, Железным Големом, также не предвещала ничего сложного: немного терпения (пришлось несколько минут смотреть на однообразные движения персонажей) и немного магии (время от времени им все же приходится восстанавливать жизненные силы), и Джозеф с Флис оказались наконец-то во дворце. Оставалось только найти Яго. Одна из самых неприятных, сложных и трудоемких частей прохождения: укрываясь от взглядов дворцовых патрулей с помощью интерфейса системы point&click, обойти все не самое маленькое здание. Дурацкая камера, пресловутый point&click, стандартные плечи&стены, обрыдлый save&load... Добравшись, наконец, до покоев Яго, Джозеф получит три настоящих серьезных квеста. Ему предстоит найти три кольца, которые позволят ему воспользоваться своими уникальными магическими способностями и с их помощью спасти королевство от страшной опасности.

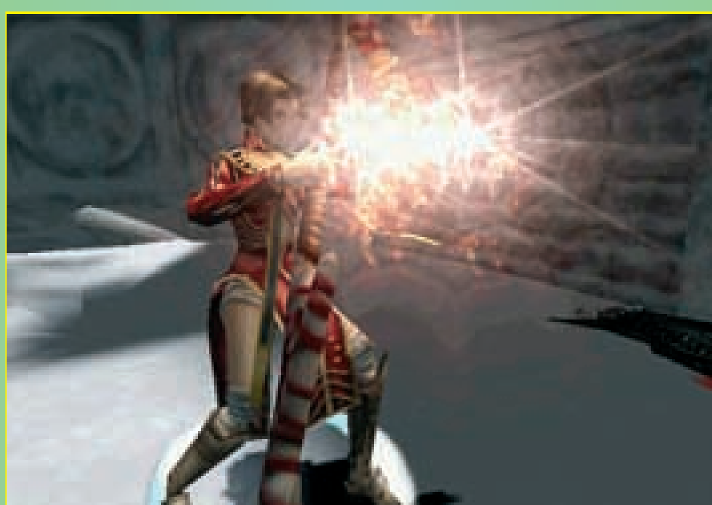
В процессе прохождения вам предстоит столкнуться с еще двумя игровыми персонажами. И надо сказать, что над ними сценаристы поработали действительно хорошо. Если про Розалинду, дочь Яго, сказать что-то особенное сложно, то Джекхар – весьма противоречивый герой. Дело в том, что когда-то, когда Джекхар еще пешком под стол ходил, глупый Джозеф вызвал демона, а демон этот уничтожил деревню... Знакомая история обрастает новыми подробностями: в числе погибших жителей деревни были родители Джекхара. Разумеется, сынок решил отомстить за их смерть неразумному Джозефу, но... вместо этого по ходу игры помог ему выбраться из нескольких не самых приятных ситуаций. Проработанный характер Джекхара прямо-таки заставляет говорить о традициях японских ролевушек среди западных разработчиков.

Несколько слов о системе боев. Вообще говоря, участие игрока в битвах не требуется. А если требуется, то только косвенное: оживить там кого-нибудь, например. Выяснилось, однако, что есть еще такая вещь, как chain attack. Об этом стоит поговорить отдельно. Вообще говоря, несмотря на то, что бои проходят в real-time, удары персонажи предпочитают наносить по очереди. Chain attack позволяет нанести внеочередной удар. В тот момент, когда над головой персонажа появляется символическая цепь, необходимо нажать на правую кнопку мыши и – дело сделано. В следующий раз символ chain attack появится на более короткое время и т.д. О большом разнообразии, конечно, говорить не приходится, но все же... Если оценить функциональность chain attack, то... лично я о существовании этой фишки чисто случайно узнал после прохождения первого dungeon'а. При этом никаких осложнений по ходу прохождения у меня не возникало. Конечно, когда появляется возможность кастовать магические заклинания, вызывающие различных монстров, становится интереснее, но, к сожалению, опять-таки ненадолго. Одними битвами с тупым AI сыт, увы, не будешь. Гениальный стратегический прием – убежать от противника, дабы подлечиться в укромном уголке. Как ни странно, большинство наших врагов способны вести бой на сравнительно небольшом участке: уткнувшись носом в невидимую преграду, они останавливаются.

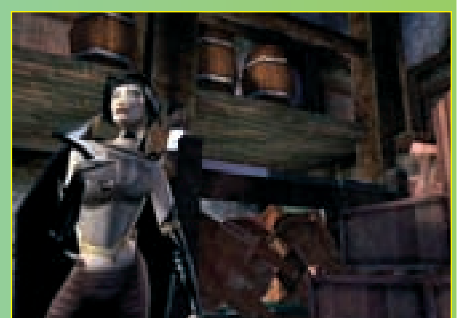


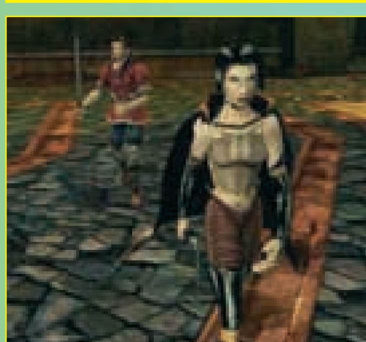






Магические заклинания несколько разнообразят прохождение, но, пожалуй, лишь внешней стороной.





Вот, наконец, мы и добрались до тумана. Господа, официально заявляю – это издевательство. Причем не только надо мной, но и над PC, и несчастной PS2. Когда за тридцать шагов уже ничего не видно, становится както очень непросто ориентироваться. Особенно с немасштабируемой картой. Кроме всего прочего, разработчиков и на этот раз подвело чувство меры: пространства, которые нам приходится пересекать, огромны, бессмысленно огромны. Теперь представьте себе, каково человеку, который вдруг захотел купить в магазине более крутой меч, в течение пятнадцати минут передвигаться по головоломным, покрытым туманом улицам и в итоге обнаружить себя где-то далеко в стороне от требуемого магазина. Ужасно!

Что касается графики, то можно прекрасно понять раздражение владельцев PC. Конечно, столько времени твердили о технической крутости PS2, а теперь, спустя полгода, подсовывают, типа, лучшую RPG на платформе с графикой, которая сейчас вообще ничего особенного не представляет. Действительно ничего особенного: немного полигонов, немного текстур и очень-очень много тумана. Конечно, придется отметить, что багов, связанных с графикой, практически нет, а в наше время это очень даже для трехмерной игры необычно. Но все равно легко можно вообразить себе Summoner немного другим...

Попытка Volition сделать суперхит не удалась. **Summoner** тянет лишь на хорошую игру, но никак не больше. Огромное количество глупых ошибок могло бы превратиться в огромное количество достоинств, но этого не произошло и, к сожалению, не произойдет. Мы лишены возможности поставить высокую оценку сценаристам (за нагромождением идиотических разговоров с сотнями NPC теряется смысл) и дизайнерам (их работы, как уже говорилось, не видно в тумане). Поэтому ограничимся лишь традиционным: на любителя.



Джи Джей.
Надевай быстрей!
Gee Jay®
TRADE MARK
Джи Джей – чумовая джинсовая одежда
для молодых и очень молодых,
стильных и очень стильных,
модных и очень модных парней…
и даже для их суперклассных подружек!
Отличный прикид,
потрясный вид –
джинсовый хит!
товар сертифицирован



Сергей Овчинников

CONKER'S BAD FUR DAY



Даже сегодня, когда картридж с Conker's Bad Fur Day преспокойно сидит на своем месте в редакционной N64 (не вылезая оттуда уже на протяжении недели), я до сих пор не могу поверить, что эта играувидела-таки свет.





История проекта похожа на детективы бездарных российских авторов, она удивительна, безумна и по накалу страстей не уступает «Санта-Барбаре». А самое главное, она являет собой пример американской мечты, переиначенной на английский манер. Иными словами, пример того, как из... хммм... сделать конфетку. Или наоборот.

Bad Fur Day – игра неожиданная и провокационная, с какой стороны на нее ни посмотри. Бывшая детская сказочка, по уровню сюсюканья с аудиторией с легкостью превосходившая даже Mario, превращенная суровой рукой английских извращенцев в безумную, дикую и злую пародию «на все». Эти самые «английские извращенцы», за которыми ранее ничего подобного и близко не числилось и которые долгие годы считаются главными клоноделами всея Nintendo, вдруг превратившиеся в авангардистов и последователей славного дела Monty Python'a. Их вечный партнер и издатель, славящийся чрезвычайно строгими нравами и знаменитый тем, что убрал из версии Mortal Kombat на SNES всю кровь, тоже решивший изменить принципам и издающий уже второе за год произведение с лейбаком «For Mature Audience Only». Да и что вообще творится в мире, если Nintendo начинает выпускать подобные проекты! Ничего, собственно, не творится, просто было такое настроение.

Больше всего нас с коллегами удивляет не сам факт выхода игры, подобной BFD, а то, что вышла она все-таки на Nintendo 64, приставке со вполне сформировавшейся за пять прошедших лет аудиторией и ничуть не менее закостеневшим имиджем платформы ярких, красивых, зачастую революционных, но невинных по форме и содержанию, а порой и вовсе детских игрушек. И вот, пожалуйста, в процессе подготовки к скорому запуску GameCube – Nintendo начала экспериментировать со старой доброй N64 направо и налево. Сначала выходит мрачный и жестокий Perfect Dark, а теперь вот **Bad Fur Day**. Обеим играм, как, впрочем, и таким шедеврам, как Eternal Darkness и Resident Evil Zero место вовсе не на N64, а на будущей приставке Nintendo, которой компания явно пытается придать чуть более взрослый и серьезный имидж (не отказываясь при этом от своей богатой детской аудитории). Но вот Silicon Knights и Capcom это поняли, а вот компания Rare, которая на протяжении последних двух лет практически в одиночку тянет на себе тяжелеющий с каждым месяцем «товарняк» под названием N64, решилась все-таки на маленькую революцию.

Трудно живется на свете белке по имени **Conker**. Тяжелая работа, очаровательная, типа, дурочка-жена, не думающая ни о чем, типа, кроме собственной фигуры. Злобный король-лев, пьющий молоко и вынашивающий планы о мировом господстве, а между делом пытающийся использовать Conker'a вместо сломанной ножки для стола. Да и в довершение ко всему после вчерашнего голова раскалывается, а похмелье ни на секунду не дает забыть о том, что мир несовершенен, а жизнь бессмысленна. Это будет один из тех дней, когда самое невероятное кажется обыденным и серым, а все окружающие, сколь отвратительны и враждебны бы они не были, все равно остаются в душе милыми и забавными существами.

rating

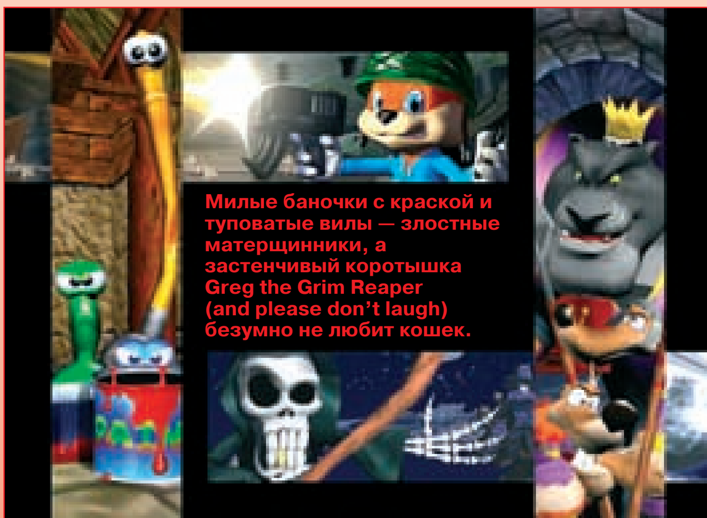
Сергей Овчинников	9	Самая бесшабашная, безумная и провакационная игра на N64. Beware Teddiz, Nintendo's coming !
Сергей Амирджанов	9	Новый взгляд компании Rare на "детский" жанр платформера является во всех смыслах шокирующим.
Дмитрий Эстрин	9	Самая хардкорная в идеологическом плане игра, которая несмотря на это остается действительно веселой и невероятно увлекательной.
Борис Романов	8	Несмотря на сумасшедщий недетский юмор, CBFR все равно является типичной бегалкой-прыгалкой от Rare. И это немного расстраивает.

35
средний балл
8,7

Большое путешествие **Conker'a** не подчинено стандартным платформенным законам. В этой игре основную роль играют замысловатая сюжетная линия и огромнейшее количество квестов, которые придется выполнять рыжему умнику, чтобы угодить десяткам различных персонажей, заколотить как можно больше бабок и подраться с максимальным количеством злых и добрых монстров. В перерывах же между этими веселыми действиями перед вашими глазами будет разворачиваться грандиозное представление, остроумно и нахально высмеивающее чуть ли не весь американский кинематограф за последние двадцать лет (включая такие «нетленки», как «Aren't you a bit short for a grim reaper?» (Star Wars) и «Teddiz... I hate these guys» (Indiana Jones). Помимо этого в игре вы встретите слегка переделанные на беличий манер вступительную сцену из «Спасения Рядового Райана» и сцену штурма из «Матрицы». Но шутки в Bad Fur Day относятся не только к кино. Rare издевается вообще надо текстуры, масса отличных роликов, прекрасная анимация героев и даже весьма приличная система отображения эмоций на умненьких беличьих мордочках. Плюс ко всему, **Bad Fur Day** является первой игрой на N64, целиком и полностью на 100 процентов озвученной. Причем озвученной по меньшей мере великолепно. А если принять во внимание, что объем диалогов в игре зашкаливает где-то за пять часов, а игра выпущена на стандартном 256-мегабитном картридже, то вообще возникает вопрос: каким образом Rare все это умудрилась поместить в жалкие 32 мегабайта? Выйди эта игра на PC, она уж совершенно точно занимала бы пару дисков...



Все это было бы просто замечательно, если бы **Bad Fur Day** при этом оказался бы посредственным и стандартным платформером, ничем не отличающимся от скучного-прескучного Banjo-Tooie или Donkey Kong 64. Удивительно, но стоило только Rare начать прикалываться, и в дизайне уровней снова засверкали великолепные идеи, забавные задания и весьма захватывающие мини-игры. Многопользовательский режим также сделан просто великолепно. Можно как следует позабавиться, разъезжая по полям и тоннелям на танке в поисках нейтронной бомбы, а можно попытаться провести родственников супруги через простреливаемое насквозь «теддистами» и изрытое траншеями поле. Ушастая бабушка в платочке среди трассирующих очередей – нет зрелища страшнее и прекраснее! В общем, засев один раз за **Bad Fur Day** и оценив по достоинству юмор и смекалку разработчиков (если, конечно, вы способны переварить такой юмор в стиле «Остин Пауэрс отдыхает»), вы не сможете оторваться от экрана. По крайней мере, пока не застрянете в каком-нибудь непроходимом местечке. А **Bad Fur Day** игрушка для взрослых. И потому совсем не простая.



Милые баночки с краской и туповатые вилы — злостные матерщинники, а застенчивый коротышка Greg the Grim Reaper (and please don't laugh) безумно не любит кошек.

ДОСЬЕ
Платформа: N64 Жанр: Отвязный платформер Издатель: Nintendo
Разработчик: Rareware
Количество игроков: 1–4
Онлайн: www.rareware.com

всем, что свято для типичного западного человека. От этого нам, не вполне западным людям, становится еще смешнее. Наездов на русских я пока что не нашел. Впрочем, уверен, что плохо искал. Поскольку наезды есть на всех.

Conker's Bad Fur Day – лучшая в графическом плане игра на Nintendo 64. Скажу даже больше – я бы не желал большего и от приличного проекта на Dreamcast. Яркие, детализованные, разнообразные



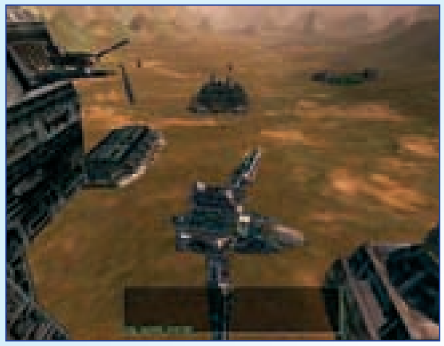
ШТОРМ

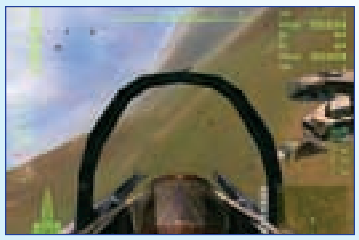
Алексей Усачев

Уже по дороге к дому с игрой, любезно предоставленной для обзора компанией «Бука», я чувствовал, что на сей раз предстоит увидеть нечто из ряда вон выходящее. Почему-то само название «Шторм» вызывало у меня предположение, что от компьютера отойти придется не скоро. Поиграв достаточное время, я понял, что этим делом не закончится. И я не ошибся.

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: Simulator / Action
Издатель: Buka Разработчик: MADия
Интернет: http://www.storm.ru Компьютер: P'II 300 (PIII 600 рек.), 64MB RAM (128 рек.), 650 HDD (750 рек.), 3Daccelerator (High рек.), Joystick.

За окном шел XXIV век, в ногу с ним шла непрекращающаяся война. История ее началась еще в XX веке, когда распад Галактической Империи подошел к финальной точке. Управлять многочисленными владениями Империи в галактике стало крайне сложно. Это привело к гражданской войне, массовому исходу населения планет, дезертирству военных. Из-за радиационного оружия, активно используемого Империей для подавления инсургентов, общее количество планет, пригодных для нормальной жизни людей без вспомогательных средств, составляло не более 4,5 процента от их общей численности. Люди, измученные непрекращающейся войной, понимали, что надо что-то в корне менять. На первый год XXI века выпала дата образования «Галактической Федерации Свободных Планет» (далее просто Федерация). В ее цели входило повышение научного и экономического потенциала. Потратив не более ста лет на развитие, Федерация смогла достигнуть наивысшего уровня, наладив прочные контакты с новыми колониями, ранее участвовавшими в междоусобицах. В 2320 году людям удалось наладить контакты с некой расой Велиан, которая по совместному договору предоставила людям свою новую технологию: сеть Нуль-Т-станций. Это своего рода телепортаторы, основанные на нестабильности космического пространства, с помощью которых можно за очень короткие сроки перемещаться на очень дальние расстояния. Благодаря этому уже через небольшое время произошел значительный рост промышленности, жизненный уровень превысил все возможные показатели... Однако 2351 год стал переломным годом. Одновременно по всей Федерации, где были установлены Нуль-Т-станции, велианцы начали массивную атаку, сметая на своем пути все живое. Это положило начало новой эре войн.





А мне лета-ать, а мне лета-ать, а мне летать охота. Что ж, такая, точнее только такая возможность вам предоставится в игре. Натяните на себя шлем пилота правительственных войск и представьте себе, что от ваших патриотических настроений зависит судьба всей Федерации. Но не спешите вцепиться зубами в штурвал и рваться в бой. Перед тем как вам действительно позволят вылететь на боевое задание, вам предстоят кропотливые учения, дабы вы не сбили в бою своего напарника вместо противника.

Действительно, игра начнется с четырех тренировочных миссий, пройдя которые, вы повысите свой статус кадета до лейтенанта, а уж после этого все просторы ваши. Просторы, к слову сказать, будут не маленькие. В игре наличествуют две кампании, проходя которые вам придется внимательно следить за ходом событий. Скажу сразу, о слове прямолинейность забудьте сразу и надолго. Дело в том, что задания в миссии могут меняться в зависимости от событий непосредственно при выполнении задания. Ничего определенного в игре нет. В каждой миссии свои задачи, которые можно выполнить, можно не выполнить, что, порой, может и не сыграть большой роли, но отразится на следующей миссии. Настоятельно рекомендую читать и слушать все, что происходит в эфире по радиоканалу – основному вашему помощнику.



Сами же миссии предстоят самые разнообразные. От сопровождения колонны танков, когда вам придется отбивать ведомых от обстрела вражеской техники, и массовых налетов на базы противника, в

rating

Алексей Усачев	9	Это ШТОРМ на игровом рынке, как в прямом, так и в переносном смысле этого слова. Молодцы!
Сергей Амирджанов	8	Великолепный технологически, и вполне достойный с игровой точки зрения проект, несомненно, является одной из лучших российских разработок.
Дмитрий Эстрин	9	«Шторм» действительно оказался отличной игрой. Это один из немногих российских проектов, который был сделан с необычайной тщательностью.
Максим Заяц	8	Люблю руссие игры. Что ни проект, то событие – причем мирового масштаба. Эта игра стоит нескольких лет ожидания.

34
средний балл
8,5

которых основной целью окажется уничтожении их лаборатории, до разведывательных операций и красочных дуэлей. Задания значительно усложняются, если миссия проходит в темное время суток, когда на помощь приходит лишь прибор ночного видения. То же относится, когда вы попадаете в зону действия генератора подавляющего поля, при действии которого отказывают все навигационные системы, почти полностью отказываются функционировать системы наведения и ряд других приборов. Стоит ли говорить, что противник получает значительное преимущество на поле боя!

ще забудьте о подвигах, особенно когда вам предстоит быть, допустим, лидером звена. Это означает, что в вашем распоряжении есть несколько летательных аппаратов, полностью вам подчиняющихся, и ответственность за каждого из них лежит только на вас. Кстати, на мой взгляд, игра создана для того, чтобы действительно показать «каково в бою», когда вы чувствуете, что за спиной есть такие же, как вы, бойцы Федерации. Согласитесь, ТАК играть намного приятнее и, главное, интереснее. По этой причине не стоит строить из себя героя и с криками «За Родину, за Сталина» рваться впереди всех, гоняясь за очередной наградой, которых в игре, кстати, будет

Физическая модель каждого летательного аппарата разная, и к этому придется привыкнуть. Пересаживаясь на истребитель после перехватчика, сначала придется привыкнуть к принципиально другой динамике ...

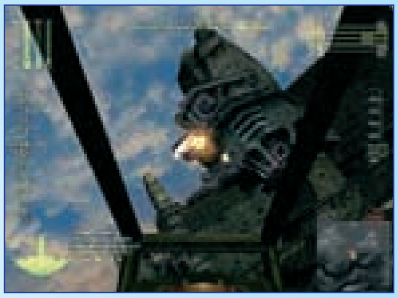
В процессе прохождения двух кампаний вам не придется скучать за штурвалом одного-единственного истребителя. Разработчики «**Шторма**» смогут порадовать вас огромным количеством различных воздушных аппаратов. Фактически всех их можно разделить на три типа: перехватчики, истребители и тяжелые штурмовики. Естественно, у каждого летательного аппарата имеются свои преимущества в вооружении, скорости, маневренности. Допустим, перехватчики обладают высокой маневренностью, способны преодолеть большое пространство, но они напрямую зависимы от взлетно-посадочных полос, что делает их бессмысленными при выполнения задания, где нет требуемых им условий. Или истребители – грозная сила в бою. Имея значительные преимущества перед перехватчиками за счет возможности передвигаться в любом направлении, он оказывается более функциональным. И, наконец, тяжелые штурмовики, нечто среднее между истребителями и перехватчиками. Основное их достоинство – высокая огневая мощь.

Необходимо заметить, что физическая модель каждого летательного аппарата разная, и к этому



придется привыкнуть. Пересаживаясь на истребитель после перехватчика, сначала придется привыкнуть к принципиально другой динамике и особенностям управлению. Мало того, придется привыкнуть и к разнообразию вооружения, и к его применению. Все возможное в игре вооружение можно разделить на пять типов: плазменные пушки (plasma cannons), огнестрельное оружие (cannons), неуправляемые ракеты (unguided missiles), управляемые ракеты (guided missiles) и, наконец, торпеды (torpedos). И даже это не все. Летные показатели любого аппарата будут меняться даже из-за того, сколько вы «подвесили» того или иного оружия. (Наверняка вы уже догадались, что сражаться придется не только с воздушными противниками. Различные наземные ПВО, вражеские танки. Борьба дойдет даже до водных пространств.)

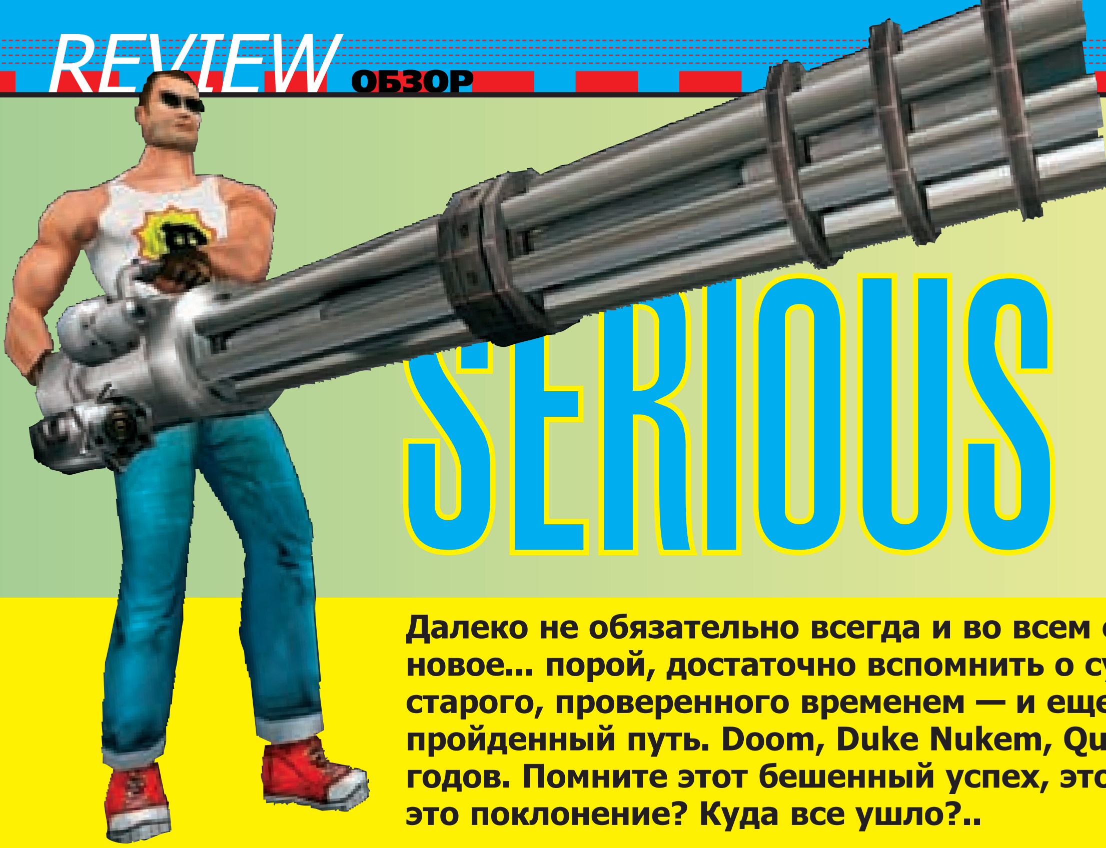
Сами сражения – это вообще отдельная песня. Вы не раз и не два будете убеждаться, что следовать по стопам Икара «выше к солнцу – больше шансов» не выйдет. Упадете, подобно метеориту, только в качестве солнца будет выступать вражеская зенитная установка. Несмотря на общую футуристическую концепцию, в игре все сверхреалистично. Вам предстоит прокладывать наименее безопасный путь, предпочитая глубокие изгибистые каньоны, нежели открытые местности. Из-за неправильного выбора можно будет повторить подвиг Гастелло, но, скорее всего, вам такой вариант не придется по душе. Вообще забудьте о подвигах...



достаточно. Не исключена возможность того, что вашим родителям отошлют извещение о героической кончине чада. Лучше действуйте сообща. Ведь не просто так разработчики делали меню сообщений, в котором можно выбрать/приказать различные действия, например, «атаковать мою цель», «прекратить атаку и построиться», «прикрывать лидера». Кроме всего прочего, не стоит забывать, что действие происходит в XXIV веке и в вашем распоряжении есть самые невероятные достижения науки. Мощные навигационные системы, способные показать все, что творится за пределами корпуса летательного аппарата, способные точно навести на цель, просчитать траекторию полета противника и подсказать упреждение. Или индикатор угрозы атаки, который вовремя подскажет, что вы уже на крючке и пора бы подумать о том, как сделать ноги. Все это погружает в атмосферу реального боевого сражения, особенно когда еще и в шлем доносятся реплики от напарников, просящих прикрыть, или грозные наставления девушки с базы о том, что негоже в боевой ситуации эфир засорять. Вообще, если сказать, что звуковое оформление в игре хорошее, – это значит не сказать ничего. Оно не просто хорошее, оно полностью подходит для игры подобного жанра, если есть вообще подобный жанр. Ближайшее, что может напомнить по атмосфере игру «**Шторм**», – это Wing Commander.

Графике пришлось бы посвятить еще несколько страниц журнала либо вообще о ней ничего не говорить. И все-таки попробую найти компромиссный вариант. В частности, необходимо сказать, что разработчики придерживаются мнения «если вы хотите иметь хороший уровень графики в 3D, у вас нет другого выхода, кроме как использовать 3D ускоритель, причем лучше последнего поколения». И спорить с ними бессмысленно. Красочные взрывы от ракет порой ошеломляют. Иногда просто хочется специально разбиться, чтобы еще раз оценить всю красоту спецэффекта. Попробуйте вообразить, как вы летите у противника на хвосте, вираж, еще вираж, и глаза ослепляет мощный луч солнца, давая возможность противнику уйти и заставляя вас прищуриться от яркого света... И это только маленькая частица всего того, чему предстоит удивиться в игре.

А напоследок я скажу... Дебют удался. Молодая команда MADия показала всем, что в России не так все плохо, как может показаться на первый взгляд.



Максим Заяц

SERIOUS SAM

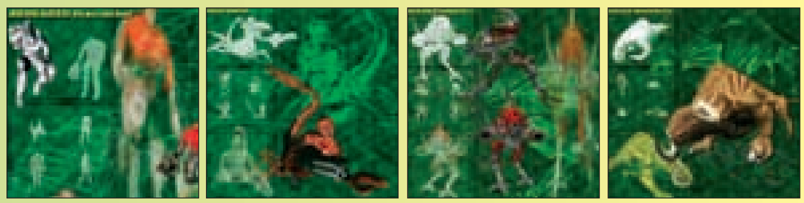
Далеко не обязательно всегда и во всем создавать только новое... порой, достаточно вспомнить о существовании старого, проверенного временем — и еще раз повторить пройденный путь. Doom, Duke Nukem, Quake — классика 90-х годов. Помните этот бешенный успех, этот фанатизм, это поклонение? Куда все ушло?..

Всего лишь несколько лет спустя последователи старых хитов хвастают друг перед другом количеством полигонов, разветвленностью сюжета и элементами других жанров. И все они попадают на свалку уже через месяц после выхода... ну хорошо, через два. Исключения есть, но их так мало, что они даже подтверждают печальное правило. И нет-нет, а устанавливает кто-то на суперсовременную машину все тот же Doom и играет – долго, с удовольствием. Значит, нужны еще такие игры, нужен людям простой, незамутненный спецэффектами action. Однозначно – да. Создатели **Serious Sam** не пытались конкурировать с Half-Life в плане сюжета или обгонять Unreal Tournament по сбалансированности движка – они всего лишь создали классический First Person Shooter, простой, без затей, а оттого еще более интересный.

Совсем без сюжета обойтись нельзя никак, а потому мы вновь будем спасать свою многострадальную планету от кровожадных инопланетян. В далеком-далеком будущем технологически высокоразвитая Земля в процессе покорения космического пространства столкнулась с расой чужих – и сразу же выяснилось, что мирно сосуществовать в одной и

ДОСЬЕ

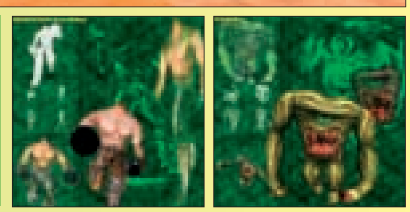
Платформа: PC Жанр: action Издатель: 1C
Разработчик: Croteam
Компьютер: мин. P2 300, 64 Мб RAM, 3D-accelerator; рек. P3 500, 128 Мб RAM, 3D-accel.
Интернет: http://www.croteam.com/











Первое, чему приходится заново учиться в Serious Sam, — даже самые примитивные монстры двигаются и реагируют быстро и правильно. Первое, от чего приходится отучиваться, — тотальная зачистка территории.

Максим Заяц	8	Разработчики Serious Sam не пытались конкурировать с Half-Life или Unreal Tournament – они всего лишь создали классический First Person Shooter.
Сергей Амирджанов	7	Сложно сказать, ради чего Serious Sam все так долго ждали. Ведь на самом деле от типичного FPS #536 игра практически ничем, кроме нелимитированной жестокости.
Дмитрий Эстрин	8	Весьма и весьма неплохой FPS "из ниоткуда". Пусть практически ничего нового там и нет, но играть очень весело и приятно.
Борис Романов	8	Больше FPS, хороших и разных. Serious Sa, несмотря на отсутствие популярной торговой марки, вполне конкурентноспособен.

rating

31
средний балл
7,7

той же галактике мы просто не способны. Небольшая проблема заключалась в том, что с самого начала войны дела у землян пошли как-то наперекосяк, и, отступая по всей линии фронта от Альфа Центавра и до своей планеты, человеки как-то прониклись неизбежностью скорого поражения. Впрочем, последний шанс был – но, право слово, это было меньше, чем один шанс из миллиона. С помощью могущественного артефакта древности Земля могла перебросить одного из своих сыновей в далекое прошлое, с тем чтобы он навел там порядок и навсегда устранил угрозу существованию родной планеты. Этим супергероем по имени Сэм и предстоит стать нам с вами.

Нет, все-таки свобода – это ни с чем не сравнимое ощущение. Потрясающие уве-



Злобные летучие твари готовятся к атаке. Главная прелесть — их много !





ренно чувствуешь себя, когда знаешь, куда нужно идти и что нужно делать в любой момент игры – просто идти вперед и пачками отстреливать врагов из своего любимого дробовика. Хорошо, когда враги умные, разнообразные и... смешные. Что может быть забавнее орущего «Ура!» камикадзе или могучего быка, пытающегося забодать противника? Ну разве что скорпион с пулеметом! :) Но при всей внешней несерьезности уже через полчаса игры к врагам проникаешься невольным уважением – грамотно действуют, черти. Первое, чему приходится заново учиться в **Serious Sam**, – даже самые примитивные монстры двигаются и реагируют быстро и правильно. Первое, от чего приходится отучиваться, – тотальная зачистка территории. Какой смысл тратить время, если монстры все равно респаунятся у тебя за спиной? Но к этому привыкаешь, как, впрочем, и к остальным особенностям игры – к классическому, почти без hi-tech наворотов, оружию, которое тем не менее оказывается поразительно эффективным, к без преувеличения огромным уровням и открытым пространствам, к достаточно простому геймплею... И привыкнув ко всему этому, как-то разом осознаешь всю прелесть новой старой игры и с давно забытым чувством ностальгии вновь принимаешься за истребление монстров.

Впрочем, «классическая игра» – отнюдь не значит «несовременная». И графика, и звук **Serious Sam** выполнены на достаточно высоком технологическом уровне. Все персонажи хорошо анимированы, масштабирование удаленных объектов внушает невольное уважение, а ряд спецэффектов является едва ли не уникальным – например, свет, отражающийся от водной поверхности и имитирующий легкую рябь на стенах близлежащих построек. Музыкальное сопровождение можно назвать вполне ординарным, а вот над звуковыми эффектами разработчики и в самом деле потрудились на славу – вскоре после начала игры мы уже можем определять по звуку, какой монстр приближается и, самое главное, откуда.

Еще одно ведро меда в уже и без того переполненную бочку добавляют multiplayer-режим и специальный редактор. Ну а если вспомнить о том, что на Западе игра продается по рекордно низкой цене – меньше 20$, – вполне можно понять бешенный ажиотаж, который вызвало появление **Serious Sam** на прилавках магазинов. Впрочем, у России будет свой издатель и свои цены – локализацией и распространением новой игры займется компания «1С». Похоже, у нас будет дополнительный стимул купить эту игру на русском языке – главное, чтобы локализация не затянулась слишком надолго.

STAR WARS EPISODE 1: BATTLE FOR NABOO

Вячеслав Назаров

Интересно, дорогие читатели, у вас когда-нибудь возникало чувство классовой ненависти к продавцам и прочим торговцам? А вот у них, судя по всему, такое чувство есть ко всем. Эти алчные поросята готовы разорять целые планеты лишь для того, чтобы заработать несколько лишних миллиардов на пиво. Однако во Вселенной Star Wars сделать это им будет весьма проблематично.

Стоит сразу отметить, что по своей сути **Star Wars Episode 1: Battle For Naboo** не имеет никакого отношения непосредственно к кинокартине. Просто действие игры происходит все там же и все тогда же: давным-давно в далекой Галактике... Там, где заправляет делами Торговая Федерация, третируя и обижая мирных потребителей...

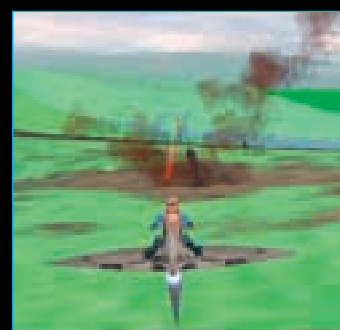


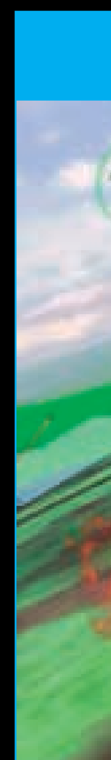
Вообще, торговцы – очень живучие твари. Я уверен, что после ядерной войны на Земле выживут только тараканы, скорпионы и коммивояжеры. В том, что у последних это получится, нет никаких сомнений. Ведь эти существа обладают уникальным талантом приспосабливаться под любые условия работы. Представляете, какими способностями нужно обладать, чтобы суметь продать музыканту фортепиано «Красный партизан» производства Германии, юному натуралисту – б/у сиамских котят, гринписовцу – шубу из натурального искусственного меха, а профессиональному сторожу – злую собаку, чавкающую на чужих? Кто, как не они, нанимает на работу уборщиц, выдвигая следующие требования: девушка 20-22 лет, высшее образование, знание компьютера, владение иностранным языком (хотя бы полкило в холодильнике)?

Впрочем, в некоторых странах с такими продавцами уже старательно борются. Так в государствах Евросоюза владельцев овощных магазинов инспекторы радостно штрафуют на сумму до 1000 евро за продажу пупырчатых огурцов, клубники, которая не напоминает по форме сердце, коротких бананов и квадратных помидоров.

НЕВИДИМЫЕ *ГЕРОИ*

Конечно, подобными евросоюзным мерами с представителями Торговой Федерации, правящими бал во Вселенной Star Wars, не обойтись. В случае диалога с ними надо выступать с позиции силы. Они не согласны? Тогда в глаза вилы! А как еще общаться с коварными торговцами, которые, воспользовавшись суматохой, царящей в Галактике, решили гнусно захватить планету Набу и полностью разорить ее, выпотрошив недра как заправские патологоанатомы? Именно поэтому роли главных переговорщиков в **Battle For Naboo** достались двум персонажам, воспитанными на полях битв: капитану Кайлу и лейтенанту Сайксу. С этими героями наверняка знакомы все любители оригинального киносериала Star Wars, в котором они крутились на





втором плане. Надо признаться, что такой подход к сюжету, когда игрокам отказывают в удовольствии влезть в шкурку какого-нибудь сверхпопулярного персонажа, имеет немало любопытных преимуществ. Вместо того чтобы двигаться прямолинейно, и не имея возможности свернуть, словно автомобиль «Москвич-2141», вдоль сценария оригинальной киноленты, игроки как бы случайно оказываются в самой гуще описываемых в ней событий. Фактически своими действиями в **Battle For Naboo** они куют победу для главных героев Star Wars Episode 1. С другой стороны, понимание того, что никто никогда не узнает, кого же на самом деле надо благодарить за победу сил добра, может несколько охладить энтузиазм бойцов.

Но оставим душевные переживания гнилым интеллигентам, а сами посмотрим на то, чем же предстоит заниматься в **Battle For Naboo**. Когда кто-нибудь начинает говорить о Star Wars, то в голове сразу рисуются лазеры, которых тошнит разноцветными лучами, плюющиеся огнем пушки и, конеч-

rating

Вячеслав Назаров	6	Очередная попытка заработать деньги на раскрученном имени. Кроме него, внимание к игре могут привлечь, пожалуй, лишь заставки между уровнями.
Сергей Амирджанов	4	Battle for Naboo – это вам не почти шедевральный Starfighter, а очередная граничащая с бездарностью поделка LucasArts. Неудобно, неинтересно, некрасиво.
Дмитрий Эстрин	4	Омерзительно. Больше даже добавить нечего.
Борис Романов	4	Типичная игра от LucasArts, предсказуемая, как очередной французский квест.

18

средний балл 4,5

но, десятки и сотни сбитых ими вражеских истребителей. В новой игре все это присутствует в полной мере. Непрекращающееся ни на секунду «рубилово и мочилово» – вот что такое **Battle For Naboo**.

БЕЙ! *РУБИ!* КОЛИ! *РЕЖЬ!*

…Вертя по сторонам своей черепной коробкой и наблюдая за круглым, как пенопласт, Солнцем планеты Набу, вы спокойно уже в течение 3,5 секунд парите на своем истребителе в голубом, как Кока-кола, небе. Однако мысли о том, что жить плохо, а плохо жить еще хуже, на самом интересном месте перебиваются собратом по оружию, чей голос раздается в говорящей шапке, надетой на вашу голову. Спустя мгновение мимо вас проносится стайка радостно дымящихся вражеских кораблей, и вы бросаетесь в погоню. Проходит какое-то время, и вот уже вам приходится пользоваться 1001-м приемом каратэ и резво убегать от толпы улюлюкающих врагов…

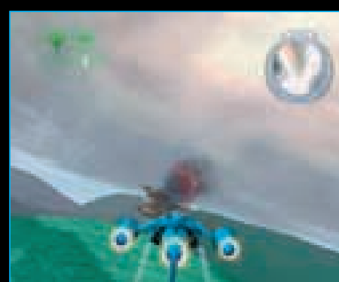


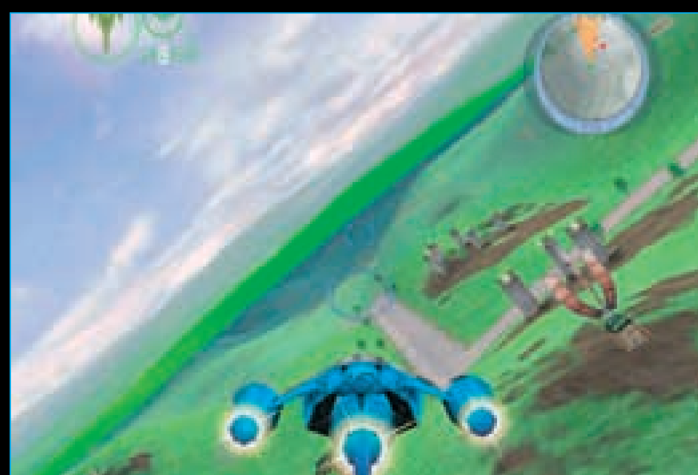
ДОСЬЕ

Платформа: PC, N64 **Жанр**: action
Издатель: Lucas Arts **Разработчик**: Factor 5/Lucas Arts **Компьютер**: P II 233, 64 Mb RAM, 4x CD-ROM, 8 Mb 3D-акселератор, DirectX 8 **Мультиплейер**: нет **Онлайн**: http://www.lucasarts.com/

…Вертя по сторонам своей черепной коробкой и наблюдая за круглым, как пенопласт, Солнцем планеты Набу, вы спокойно уже в течение 3,5 секунд парите на своем истребителе в голубом небе.







По сути это все, что происходит в **Battle For Naboo**. Таким образом, каждый уровень, которых в игре насчитывается 15 штук, если не брать в расчет их секретных коллег, открывающихся лишь избранным или знающим хитроумные коды, представляет собой набор из подобных сцен и сражений. Причем миссии в игре нельзя назвать слишком разнообразными.

Бойцам против Торговой Федерации придется заниматься разведывательной и диверсионной деятельностью, после чего резво удирать от погони, заманивая преследователей в ловушки. Затем несчастных пленных, не успевших сделать себе суицид, придется конвоировать в лабораторию, где их с помощью лоботомии сделают добрыми и хорошими. И так от начала до конца игры. Для того, чтобы пилоты не слишком скучали и с радостью отправлялись выполнять очередное надоевшее задание, каждому уровню будет предшествовать роскошная заставка, способная настолько сильно повлиять на бойца, что тот еще в течение 10-15 минут будет с энтузиазмом крошить в мелкий винегрет гадких наймитов космических торговцев.

Небольшой кирпич стоит бросить в огород разработчиков и за графическое оформление игры. Дело в том, что Battle For Naboo была портирована на PC практически без каких-либо доработок.

Любопытно, но в **Battle For Naboo** отнюдь не все события происходят исключительно высоко в небе. Новая игра предлагает бойцам как наземные, так и воздушные средства передвижения. Пройдя всего два первых уровня, игроки уже смогут похвастаться тем, что они смогли покататься на трех совершенно различных агрегатах. Пожалуй, хоть это вносит некоторое разнообразие в игровой процесс, легко описываемый по формуле «найти и уничтожить, если не получится – убежать».

Впрочем, к чести разработчиков, которую они берегут, как красны девицы, надо сказать, некоторые миссии все же выбиваются из этой схемы. Так время от времени игроки могут развлечься, не только истребляя легионы штурмующих планету негодяев, но и ломая всевозможные объекты вражеской инфраструктуры, такие, как антенны и энергетические генераторы. Такое хулиганство позволит деморализовать противника, лишив его возможности смотреть передачи канала MTV, а также, в качестве побочного эффекта, вызовет кризис в системах обороны. Однако, не взирая ни на что, игровой процесс так и будет вращаться вокруг уничтожения сотен и тысяч наивных вражеских роботов.

МЫ *РОДОМ* ИЗ *КОНСОЛИ*

Стоит сразу сказать, что наибольшего успеха в деле борьбы за права потребителей с космическими торговцами смогут добиться игроки, являющиеся счастливыми обладателями gamepad'ов и опыта сражений на консолях. Дело в том, что **Battle For Naboo** пришла на PC с N64, сохранив в себе весь «шарм» и «очарование» этой платформы. Впрочем, если вы привыкли выяснять отношения с виртуальными врагами при помощи аналоговых джойстиков, то в новой игре вы будете чувствовать себя как рыба в воде. Причем не какая-то рыба, а акула. Ведь эти зверюшки вынуждены постоянно находиться в движении, чтобы не склеить плавники. Хотя в качестве аналогий можно привести и самолеты, которые, для того чтобы не рухнуть на землю, старательно летают по воздуху, хотя крыльями почему-то не машут. Так или иначе, вам придется ни на секунду не выпускать джойстик из рук, непрерывно дергая его за выступающие части тела. Только в этом случае у вас появится шанс одолеть Торговую Федерацию.

Небольшой кирпич стоит бросить в огород разработчиков и за графическое оформление игры. Дело в том, что **Battle For Naboo** была портирована на PC практически без каких-либо доработок. Таким образом, уровень детализации моделей сможет порадовать разве что художников-примитивистов, находящих истинную красоту в простых и незатейливых геометрических фигурках. Вообще, на PC и N64 игра выглядит практически одинаково, что вызывает определенные сомнения в том, превышает ли уровень интеллекта разработчиков комнатную температуру. Однако после таких слов представители Lucas Arts обиженно заявили, что создавали **Battle For Naboo** ради ее «игровой ценности», а вовсе не для того, чтобы показать, как мы умеем работать с PC-платформой». Что же, ответ вполне четко показывает отношение к игрокам.

Таким образом, если вы не являетесь поклонником сериала и не горите желанием заняться воспитанием работников торговой сферы, то, скорее всего, игра будет выключена сразу после первого взгляда на нее. В противном случае это, конечно же, не произойдет моментально. А где-то спустя 10 секунд.



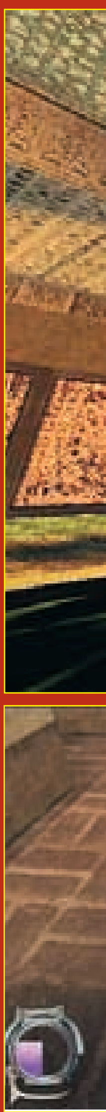
ВОСКРЕШЕНИЕ

Алексей Усачев

Согласитесь, запутанная, хоть и не лишенная смысла история. И это только начало. Сама игра будет не менее запутанной. Приготовьтесь к тому, что в игре вас ожидает не только одиночный вид игры, состоящий из восьми этапов. В игре также предусмотрен режим поединка для усовершенствования своих навыков ведения боя, но об этом чуть позже. По мере прохождения у вас будет возможность менять поочередно трех разных героев. Кто они и чем они уникальны?

Первым стал Доменико, волею судеб оказавшийся родным сыном того самого бога-демона Азогараза. Отец возлагал на него большие надежды, но Доменико, прознав о дерзкой выходке отца по отношению к своей матери, не простил ему этого и решил любой ценой отомстить ему за эту дерзость.

Второй был Гау, лучший рыцарь королевства Айрос. Поданным Ахивога не понравились шпионские действия принца Бертрана, который как бы случайно серьезно заболел. Гау выпала честь выяснить все про это происшествие и найти виновного.



ВОЗВРАЩЕНИЕ ЧЕРНОГО ДРАКОНА

Что ни говори, а жанр RPG сейчас любим всеми. Да и нет тут ничего удивительного. Сложные игровые системы, красивые, проработанные сюжеты и обилие возможностей наконец-то стали дополняться высокотехнологичной графикой.

Такое сочетание обеспечивает любой свежей RPG стопроцентный успех. Этот факт заставляет разработчиков связывать обычные action-игры с ролевым жанром. В данном случае речь пойдет о попытке не самой известной испанской команды Dinamic Multimedia с игрой **Resurrection** за пазухой. Другая компания, которая должна быть известна нашим читателям значительно лучше, решила воспользоваться этим событием и локализовать игру. Что из всего этого получилось, – напишу я, а решать уже вам.

Как вы думаете, сколько раз в сюжетах игр проскальзывала тема нескольких измерений? Конечно, это риторический вопрос, каждому должно быть понятно, что очень много. Причина одна: легче придумать свой новый мир, чем сделать игру на основе реального. «**Воскрешение**» не будет исключением.

На сей раз история гласит, что в неком измерении, отличном от нашего, живет себе и в ус не дует ужасный бог-демон Азогараз, вынашивая свой коварный план по вторжению в наше измерение. К счастью, это не так просто. Откуда-то (откуда, на самом деле, неизвестно) в нашем измерении взялось маленькое чудище, именуемое Черным Драконом. Черный Дракон представлял собой проводника между нашими измерениями. Чтобы Азогараз смог преодолеть границу между мирами, Черный Дракон должен быть вскормлен многочисленным количеством земных душ, что пополнит его энергию, одновременно давая силы своему хозяину для вторжения. Все бы могло кончиться плачевно еще намного раньше, еще в северных землях, однако из-за внезапного вторжения паладинов Сиула логово Черного Дракона было разрушено, а сам он был изгнан. Теперь Ахивог – высокий священник бога-демона Азогараза – ищет новое пристанище для душепожирающей рептилии для окончательного накопления ее сил.

В поисках нового пристанища Ахивог пошел на хитрость: представив Черного Дракона как удивительный дар королевству Саграс, он попросил построить храм якобы своему божеству. Король, тронутый таким подарком, не раздумывая, дал свое согласие на построение храма на территории своего королевства, не подозревая, что обрекает и себя, и окружающих на страшную гибель. Благо, что хоть кто-то в королевстве, а именно принц Бертран, задумался о странном визите иностранцев и решил самостоятельно проследить за ходом событий...



У каждого героя своя абсолютно уникальная тактика ведения боя, у каждого свое оружие.

Третьей стала мадмуазель Дайко. Охотник-медиум в отряде паладинов Сиула. Наделенная огромным интеллектом и умственными способностями, она всегда предчувствует путь последователей Азогараза.

Вот такая троица и собирается защищать нашу Землю. Как? Тут разработчики, конечно, постарались. У каждого героя своя абсолютно уникальная тактика ведения боя, у каждого свое оружие.

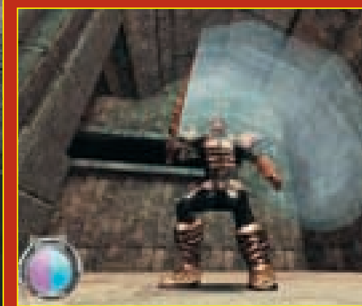
rating

Алексей Усачев	8	Если бы разработчики догадались бы еще и дополнить режим поединка возможностью подключения к бою второго игрока, было бы значительно лучше.
Сергей Амирджанов	7	Странное сочетание Action+Fighting не мешает игре быть увлекательной.
Дмитрий Эстрин	7	Несмотря на то, что в игре очень немного того, что отличало бы хорошую игру от отличной, удовольствие от "Воскрешения" вы получите.
Максим Заяц	7	Довольно оригинальный бальзам на душу владельцам PC, в последнее время почти обделенным файтингами.

29
средний балл
7,3

Например, у Доменико есть уникальная возможность лазать по потолкам за счет своих, так сказать, «когтей Фредди Крюгера». Цепляясь ими за потолок, правда, не за любой, он способен внезапно атаковать противника, падая ему на голову и нанося неимоверной силы удары. Или Дайко, которая вообще редко прибегает к ближнему бою. Она наделена магическими способностями, которые позволяют ей еще издалека, пока она находится вне зоны видимости противника, атаковать магией. Также у нее есть такая полезная вещь, как невидимость. Расходуя некоторое количество маны, она способна подобраться вплотную к противнику, оставшись незамеченной, и нанести смертельный удар. О Гау вообще отдельный разговор. Он, если можно так выразиться, самый универсальный из всех трех героев. Наделенный огромным мечом и мощными доспехами, он способен на все. У него есть огромное преимущество над противником – за счет своего длинного меча. Самое лучшее для него – это не один противник, а несколько, причем сразу.









ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр**: RPG **Издатель**: Руссобит-М
Разработчик: Dinamic Multimedia
Интернет: http://www.russobit-m.ru
Требования к компьютеру: Pentium 200MMx, 64MB RAM, 250Mb Hdd, 3D accel

При всем при этом игра сложная, и попотеть придется основательно. Разнообразие противников, да еще и с разным AI делают ее на порядок сложнее. Также не забывайте тот факт, что в каждой из восьми миссий вам предстоит конкретное задание, причем с каждым разом оно будет становиться все сложнее и сложнее.

Теперь рассмотрим вторую часть игры – возможность играть в режиме «поединок». Режим сделан в качестве тренировочной базы, причем сделан хитро. То есть, по сути, это отдельная арена, выйти на которую можно любым из трех героев. Но... Но противника можно поставить лишь такого, которого вы видели в игре. Что это дает? Это дает возможность узнать особенности противника, его манеру ведения боя, а у каждого, замечу, она своя. И вам придется смириться с тем, что для каждого соперника придется придумать свою тактику ведения боя. По мере того как вы будете проходить одиночную игру, в режиме поединка будут появляться все новые и новые персонажи из игры.

Вообще, достаточно поиграв на арене, я пришел к выводу, что именно на арене положение дел немного другое. Гау, как оказалось, на арене не так силен, как в игре, несмотря на свою универсальность. А хрупкая Дайко как раз поразила меня своей выносливостью и силой атаки. Доменико же встал на место середнячка, хотя таковым и не является. Но общей идее, конечно же, можно отдать должное. Нигде ранее такого еще не было.

Что ж, закрученный сюжет, затягивающий игровой процесс – это полдела. Стоит обратить внимание и на остальные качества игры. Уже с самого начала и на протяжении всей игры наши глаза будет радовать качественная графика. Всем должны прийтись по душе красивые пейзажи, древние замки, заброшенные руины, расписные дворцы и грозные крепости. Все действительно выглядит достойно. Тем более, все видеоролики сделаны на движке.

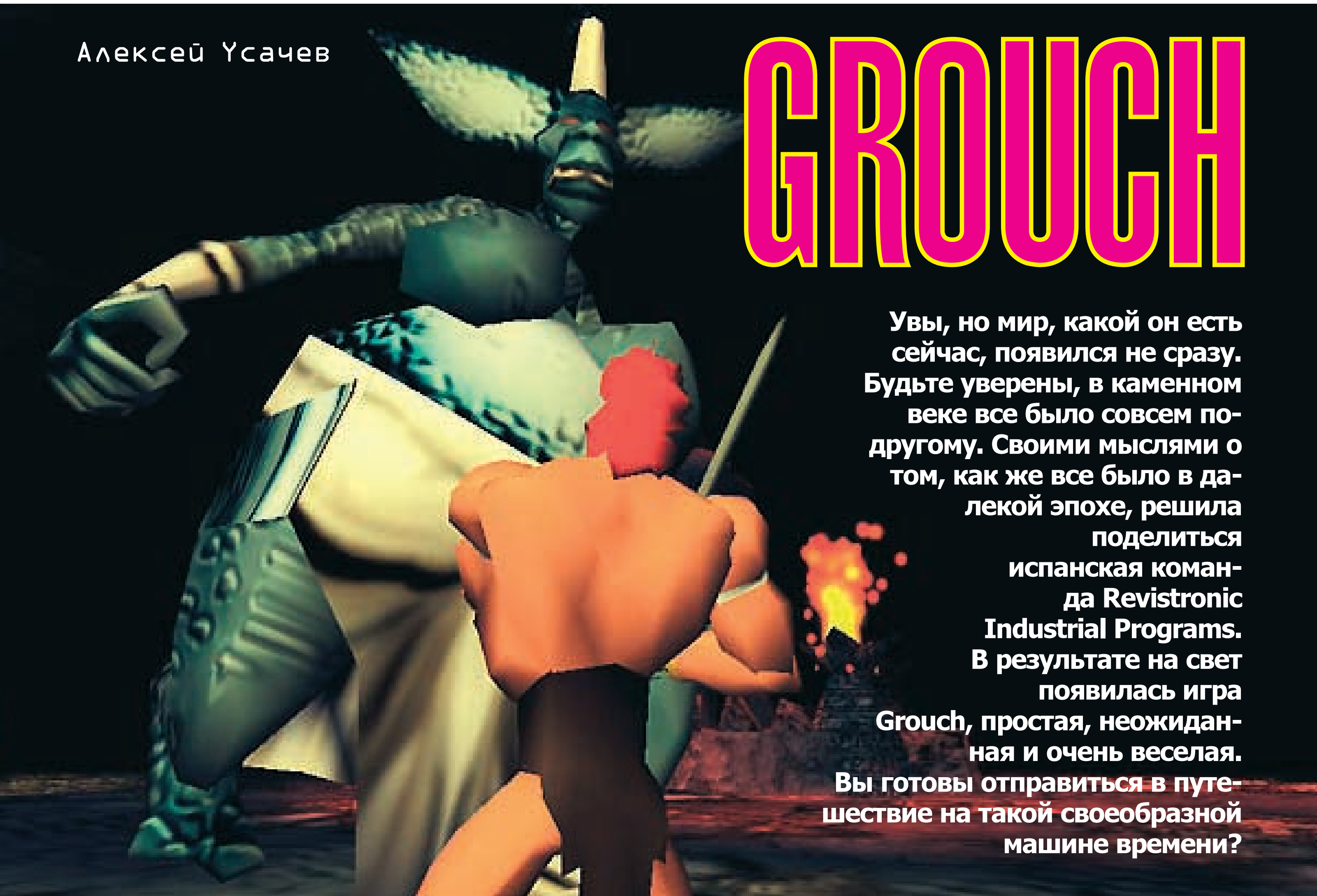
Грешно не упомянуть и о звуковом оформлении. Порой мрачноватое, что особенно захватывает дух, звуковое сопровождение погружает игрока в тот самый иной мир, в котором и происходят события. Здорово, ничего нельзя сказать.

Зато с управлением придется разобраться. Мало того, что для каждого героя управление свое, свои комбинации ударов, суперударов. Их, кроме всего прочего, достаточно много, и управление, в общем, напоминает классические файтинги.

Вывод из всего вышесказанного, судя по всему, может быть только один: «**Воскрешение**» удалось, и с этим можно поздравить как разработчиков, так и издателей, вовремя догадавшихся локализовать эту игру.

Алексей Усачев

GROUCH



Увы, но мир, какой он есть сейчас, появился не сразу. Будьте уверены, в каменном веке все было совсем по-другому. Своими мыслями о том, как же все было в далекой эпохе, решила поделиться испанская команда Revistronic Industrial Programs. В результате на свет появилась игра Grouch, простая, неожиданная и очень веселая. Вы готовы отправиться в путешествие на такой своеобразной машине времени?

Итак, на дворе неолит, а это вам не пестрый Лас-Вегас с массой всевозможных развлечений. Все, чем может скрасить свой досуг далекий предок современного человека, – это кучка костей, оставшихся от вымерших динозавров, да каменный топор, которым от скуки можно зарубить своего сородича в порыве первобытного голода. И не надо никого обвинять в жестокости или тупости. На месте человекоподобных современников мамонтов вы бы действовали точно так же.

Что есть **Grouch**, точнее, кто есть он и с чем его есть, простите за каламбур. Он – ярко выраженный представитель того времени. Непомерно туп, что сам особо и не скрывает, непомерно силен, что тоже не прочь продемонстрировать в свободное от ничегонеделания времени, в меру добр, так как не всегда демонстрирует свою силу на ближнем своем, ну красив как Аполлон – куда без этого. Насколько **Grouch** типичен для своего времени, сказать сложно, но то, что герой игры весьма ярок и симпатичен, очевидно. Вот так вот он и существовал до поры до времени, скоблил мечом щетину и охотился на мамонтов, пока однажды не повстречал красивую особь противоположного пола. Что уж ни говори, а инстинкты были даже у неандертальцев. Побросав все, захватив лишь любимый меч, **Grouch** отправляется в романтическую прогулку, ставшей для него первой и...

...И игра начинается. Конечно, разработчики не стали себя утруждать сверхнавороченным сюжетом, хотя, возможно, и могли бы. Все строится на банальной схеме. Нашлось чудовище, именуемое Огром, которое и похитило красавицу-принцессу для своей цели – улучшить свою истощенную генетическую породу. Звучит мерзко, особенно если представить, что таковое произойдет на самом деле. Однако не пугайтесь, благородство не было чуждо другим обладателям примитивных инстинктов, и **Grouch**, забыв про все, кидается на поиски своей возлюбленной, сметая на пути все препятствия, которых в игре будет не мало. А пока...



rating

Алексей Усачев	7	Вообще, лично на меня игра произвела впечатление a la «в гостях у маркиза де Сада». Черный юмор, оказывается, может быть смешным.
Сергей Амирджанов	6	Милая, забавная юмористическая аркада с не вполне удачным дизайном.
Дмитрий Эстрин	7	Специально для тех, кто просто хочет расслабиться за компьютером. Ни к чему не обязывающий action.
Борис Романов	7	Интересная и симпатичная, хотя и неоригинальная до жути аркада.

27
средний балл
6,7

...GNIDAOL, *ТОЧНЕЕ* LOADING...

Игра насчитывает восемь этапов, на протяжении которых **Grouch** будет свирепо отрывать головы своим многочисленным противникам. Причем отрывать он их будет в прямом смысле слова, что, естественно, придает игре одновременно и кровожадную, и смешную окраску. Поначалу орудий для расчленения будет всего два: собственные руки да острый меч, используемый ранее героем игры исключительно для бритья. Но далее, по мере продвижения, у него будет возможность пополнять запас оружия, которое остается от убитых злодеев. А убивать предстоит много и разнообразно.

Например, руками – кстати говоря, самый проверенный и действенный метод. Один лишь факт, что от обычного подзатыльника будут отлетать то ноги, то руки, то головы, уже говорит сам за себя. Фанаты кровожадности в компьютерных играх будут в восторге от возможности после расчленения устроить танец на оставшихся от противника кусках мяса. А еще можно зафутболить куда подальше оставшийся от очередного огра череп, дабы показать остальным, что с **Grouch'ем** шутки плохи.

Возможно, я не прав, но, на мой взгляд, главный козырь этой игры – это ее безудержная веселость. Юмора в игре – хватает, и хоть большинство шуток, так сказать, черные, в этом вся прелесть игры и состоит. Представьте себе поединок между **Grouch'ем** и очередным монстром. Удар мечом монстр парирует щитом, но это не спасает его от последующего сильного удара справа, что повергает монстра в растерянность, ведь после удара он лишился левой конечности. Еще удар – и на земле лежит чья-то нога (естественно, не **Grouch'а**). Четвертый удар – голова летит с плеч долой, и брызги алой крови остаются на поле боя вокруг новоиспеченного героя, который не собирается останавливаться на достигнутом. Подойдя к еще тепленькому трупу, он достает добытую в бою секиру и начинает преподавать всем уроки кулинарии, шинкуя оставшееся мясцо на маленькие полуфабрикатики. Особенно эффектно это смотрится, если после всего содеянного не касаться управления секунд десять. Герой начнет демонстрировать свою мускулатуру, пародируя известных культуристов. Однако вы серьезно ошибаетесь, если думаете, что все в **Grouch** слишком просто и примитивно. Искусственный интеллект монстров доведен до ума – просто так никто вам там не даст размахивать булавой направо и налево. Временами придется хорошенько попотеть. Маленький хинт: иногда проще сделать ноги от противника и продолжать разыскивать подругу, нежели вступать с ним в ближний бой. Конечно, это отразится на подсчете результатов по окончании миссии, но зато вы получите возможность быстро и легко пройти игру. И это только малая часть всего того, что может развеселить избалованного игромана. Вообще, лично на меня игра произвела впечатление, что ее создатели были поклонниками творчества маркиза де Сада. Изобилие всяческих хитрых приспособлений типа ловушек с острыми деревянными шипами, пилоподобных ножей, способных оборвать жизнь любому, попавшему под них, пропастей с кислотой, способной в раз разъесть все, что попадется в них. В общем, препятствий, которые должны остановить **Grouch'а** на пути к освобождению его пассии, более чем хватает.

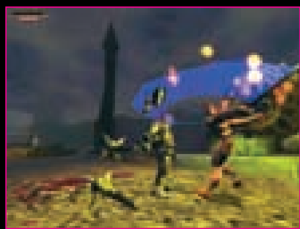


Искусственный интеллект монстров доведен до ума — просто так никто вам там не даст размахивать булавой направо и налево. Временами придется хорошенько попотеть. Маленький хинт: иногда проще сделать ноги от противника и продолжать разыскивать подругу, нежели вступать с ним в ближний бой.

Игра насчитывает восемь этапов, на протяжении которых Grouch будет свирепо отрывать головы своим многочисленным противникам. Причем отрывать он их будет в прямом смысле слова, что, естественно, придает игре одновременно и кровожадную, и смешную окраску.







ДОСЬЕ

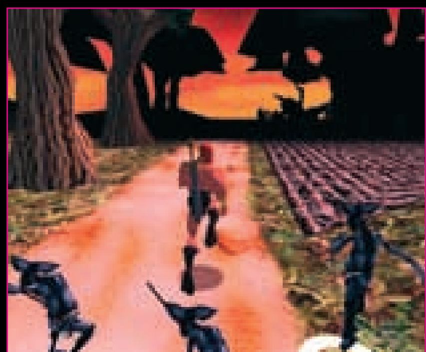
Платформа: PC **Жанр**: 3D Action\Arcade **Издатель**: Руссобит-М **Разработчик**: Revistronic Industrial Programs **Интернет**: http://www.russobit-m.ru **Требования к компьютеру**: Pentium 200 MMX, 32MB Ram, 3d accelerator



В *СТОРОНУ* ЭМОЦИИ, *ПОГОВОРИМ* О *ДЕЛЕ*

Итак, с игровым процессом разобрались. Что же собой представляет игра с точки зрения всего остального? Как вы уже могли заметить, игра не требует больших системных ресурсов, что, с одной стороны, очень даже хорошо. Однако не стоит забывать о внешнем виде игры и ее графическом оформлении. Конечно, очень сложно найти ту самую золотую середину, при которой можно и рыбку съесть, и ноги не замочить, но стремиться к ней необходимо. Речь, конечно, не идет о том, что в игре все совсем плохо, просто есть ряд багов, которые вызывают сильное раздражение. Проблемы с обработкой полигонов оказались основной причиной множества непредусмотренных сценарием игровых ситуаций. Согласитесь, как-то нехорошо получается, когда сквозь стенки проходишь, да еще и в соляную кислоту при этом падаешь. Среди графических достоинств игры можно отметить богатое разнообразие бэкграундов. Простоватые, но весьма приятные графические эффекты, серьезно отличающиеся друг от друга погодные условия придали **Grouch** приятный окрас, а этого, по сути, игрок и требует.

Что касается звука – он есть, и это радует. Хотя и с ним есть небольшие проблемы. Как я уже говорил, в игре восемь этапов, и под каждый из этапов сделана своя фоновая тема. Все они довольно оригинальные, однако, весьма надоедливые... Вместо того чтобы хоть как-то



их менять во время игры, меняются они только с прохождением уровня... Пустячок, а все равно неприятно. Также я не смог понять, почему наш герой немногословен, точнее он вообще не словен. Неважно, убивает он или не убивает, в любом случае никаких мало-мальски понятных выражений из его уст услышать невозможно. Хотя, может, это и верно, зачем много говорить, проще дубиной по голове дать, сразу все будет ясно. Критика не коснется лишь управления. Оно отвечает всем стандартам игры подобного жанра. Простое, и в то же время все необходимое рядом.

Итак, что мы получаем взамен потраченного времени на поход в магазин за игрой? Множество положительных эмоций. Даже такой не самый большой любитель жанра, как я, остался доволен и прошел ее до конца.

ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

ИГРАЕМ СО СЛОВАРЕМ

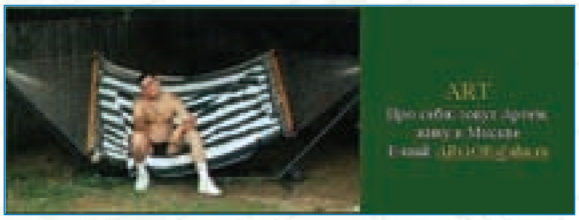


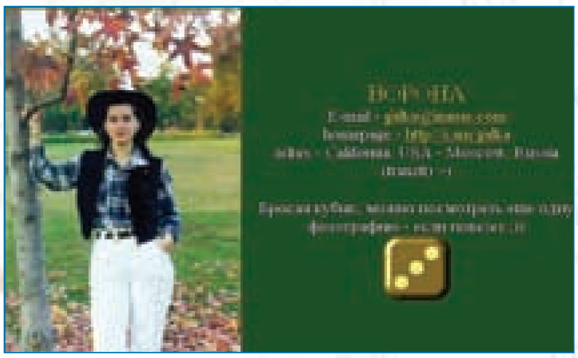
«...Уважаемая редакция, почему вы игнорируете словарные игры?!»
Из переписки на форуме «Онлайна» на www.gameland.ru

По наводке рассерженного посетителя форума, скрывшегося под ником agent (**agentsm@rambler.ru**), мы немедленно отправились на **http://alexp.ru/game**. И обнаружили там очень содержательный игровой ресурс — **Alex's** games, созданный Алексеем Привалихиным из Красноярска, явно претендующий на внимание сетевых любителей интеллектуальных игр.

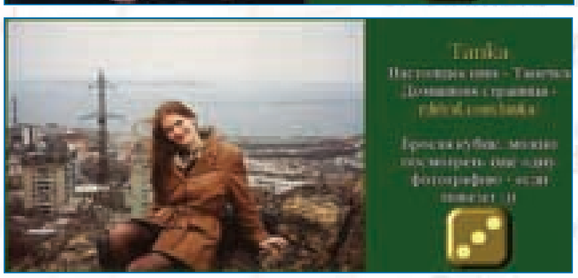
Организован сайт просто, но очень грамотно и с любовью к посетителям. Все баннеры убраны в самый конец страницы, а главное содержание — игровые линки начинаются прямо за девизом: «Поработал — и ХВАТИТ!!! Выбирай развлечение...». Такие слова — бальзам на душу утомленному работнику любого офиса. Еще один слоган, отысканный на главной страничке гласил: «Лекарство от скуки». Под лекарством предлагалось, наверное, понимать содержимое сайта...

Вот они интеллектуалы, заядлые посетители Alex's games.









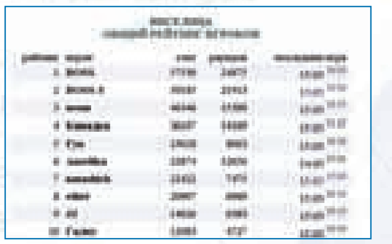


Что ж, проверим, так ли это!

Интеллектуальные игры — особый жанр, в котором приоритет отдается изощренности и тонкости игрового процесса в ущерб графике, 3D озвучке и прочим модным прибамбасам. Все это полностью применимо и к **Alex's games**. Зато ничто не отвлекает и можно сосредоточиться.

Игрушек на сайте немало — больше десятка. Самая популярная «...Слова, слова, слова...». Правила просты — предлагается некое слово, задача — составить из входящих в него букв, как можно больше слов. Одновременно с нами, это делают другие посетители сайта. Раз в сутки подводится итог. Граница суток определяется по Красноярскому времени — это на 4 часа позже, чем в Москве.

За каждое составленное слово дается, как минимум, 1 балл. Дополнительно к этому это слово (если его длина превышает 4 символа) получает столько баллов, у скольких игроков оно отсутствует. Таким образом, чем больше придумаете слов, не повторяющихся у других игроков, тем больше баллов заработаете и тем выше подниметесь в рейтинге.



Именно автоматический рейтинг добавляет азарта в онлайновое соревнование умов. Успехи каждого в заочном споре с другими интеллектуалами увековечиваются и представляются на всеобщее обозрение. Отсюда — немалый стимул приходить на сайт снова и снова. Поскольку игрок, не появившийся на сайте в течение 5 дней, автоматически удаляется из таблицы.

Заметим в скобках, что сайты с **Java/Flash** и тому подобными играми, как бы увлекательны сами по себе эти игрушки не были, при отсутствии рейтинговой таблицы или какого-то ее эквивалента, обречены на невысокую популярность у посетителей. Поелику отсутствует элемент личного соперничества с живым соперником...

Но продолжим рассказ.

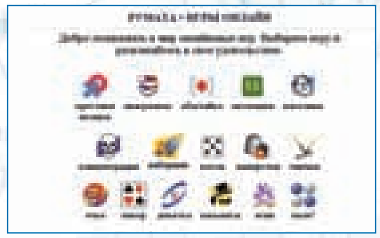
«Виселица». Как говорит сам Алексей: «...угу, та самая «Виселица»... детство, так сказать, золотое... Правила, я думаю, можно не напоминать?». А вот как раз надо нам напомнить правила-то, нет избытка интеллектуалов в поколении **NEXT**!

Суть «Виселицы» — угадать задуманное слово за ограниченное число попыток. За угаданное слово дается столько баллов, сколько осталось попыток. Если слово угадано без единой ошибки, игрок получает в качестве бонуса дополнительный балл.

За пять подряд угаданных слов — опять бонус, еще один дополнительный балл.

Другие игрушки на сайте не менее увлекательны и большинство их объединяет одно — слова, которые для победы необходимо знать и понимать. А сколько слов в русском языке, вы задумывались? Десять тысяч или сто? Хороший вопрос, как говорится, ведь в нашей повседневной реальности большинство обходится всего... 1000-1500 слов. И их хватает на все! А те, кто усердно налегает на мат, так, наверное, вообще штук 600-700 используют, не больше.

С таким багажом поиграть на **Alex's games** не получится, даже пытаться не стоит! К счастью, Алексей предусмотрительно выложил онлайновый толковый словарь, где есть ВСЕ слова, встречающиеся в играх сайта. Так что если думаете, что хорей или опунция слова нерусские — спешите за толкованием! Между прочим, как сообщил все тот же agent, во многих других подобных сайтах используется Словарь именно с сайта Алексея Привалихина, т.к. «он многократно проверен и все слова взяты из толковых словарей или из надежных Инетовских сайтов». При этом словарь постоянно пополняется самими игроками — не упустите случай войти в историю с каким-то очень редким и сложным в толковании словом!



Вокруг сайта, как это часто бывает, сложилось сообщество игроков. Хозяин всячески поддерживает и взращивает позывы к общению. На **Alex's games** есть «Общалка»-конференция, ее участники — это русскоговорящие интернетчики со всех континентов кроме, пожалуй, Антарктиды. Есть и Зал Славы, где фиксируются призеры игр с 1999 года и собрана информация о победителях.

Также имеется фото-галерея игроков — в ней около 120 фотографий симпатичных особей обоего пола с координатами. Мотайте на ус!..

А теперь несколько вопросов создателю сайта:

? Большая ли команда работает над сайтом? Какие наши или зарубежные аналоги легли в основу проекта AlexP's games?

Алексей Привалихин: Команда, работающая над сайтом **AlexP's games**, состоит из меня одного, собственно... Автор всех игр и прочих скриптов сайта — тоже я. Зарубежные прототипы мне не известны — но причиной этому может быть, понятное дело, не их отсутствие, а моя неинформированность. Точнее,

Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ

прототипов точно нет, но, наверное, какие-то аналоги есть.

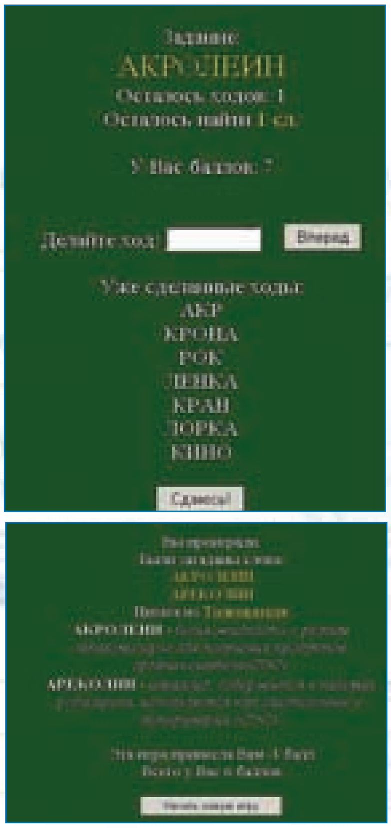
? Сколько лет сайту AlexP's games? И, что особенно интересно нашим читателям, когда и как на нем появились игры?

АП: Сайт успешно существует с 1998 года, тогда же и появилась первая игра. Началось все с того, что я, находясь в состоянии «острого недопития», придумал игру «Кубики». Потом, когда народ стал просить чего-нибудь более интеллектуальное, написал «Виселицу». Первоначальный словарь этой игры набивал вручную, выбирая из русско-английского словаря слова «поинтереснее» (кроме этого словаря ничего лучше под руку тогда не попало). Потом стали появляться другие игры, пришла пора свести их воедино, так и сайт получился. Появилось несколько забавных экспонатов — была сделана галерея «Мир шерррсти» и так далее.

? Как обстоят дела с посещаемостью? Какая игра наиболее востребована интернетчиками? Как вообще живется сайтам в Красноярске?

АП: Настоящая популярность пришла к сайту после появления игры «Слова, слова» — она и сейчас самая популярная из игр. Вообще-то «Кубики» первоначально были придуманы, в основном, как рекламная площадка для продвижения некоторых тогдашних проектов. Даже в стандартных баннерообменках я сайт прописал далеко не сразу.

Эх, было время... Игровых сайтов тогда в Рунете было совсем мало. Причем большинство было посвящено сугубо рассказам об оффлайновых играх, кодах к ним, описанием солюшенов и т.п. Онлайновые же игры были, как правило, Java-скриптовые, без записи результатов в общую таблицу на сайте. А какой тогда смысл в выходе в Интернет, если твоих достижений не видят сотни соперников?



Ну и слова! Попробуй, отгадай...

? Как выясняется посетители форума Онлайна на www.gameland.ru неплохо знают твой сайт. Ну, по крайней мере, те, кто склонен к большему напряжению ума, а не рефлексов в играх. Интересно, где корни такой известности ресурса?

АП: В основном приток посетителей обеспечивают «сугубо интернетные» механизмы — баннерная реклама, поисковики и так далее. Какую-то популярность добавили и публикации — в онлайновой и «традиционной» прессе. Когда-то о «Виселице» писал журнал «Интернет» (совсем давно это было...). Когда-то сайт ругал Роман Лейбов в «Русском журнале». Очень приятная статья Егора Быковского была в журнале «Итоги» (ссылка на онлайновый вариант статьи мной, увы, не сохранена). Но самая любимая моя публикация — статья Макса Фрая в Вести.Ру (**http://old.vesti.ru/frei/2000/05/17/hanging/**). В высшей степени душевно написано!

? Что ж, теперь вот и «Страна Игр» приложила руку к раскрутке интеллектуальных игр в Рунете. Успехов!

Друзья-соперники Alex's games

Среди любительских игровых сайтов Рунета за одну и ту же аудиторию помимо сайта Алексея Привалихина, борется, скажем, тот же Румата — Игры Онлайн. Это, на наш взгляд, явный соперник.

Однако, Алексей прав, когда говорит, что ни прототипов, ни явных аналогов в Рунете он не нашел. Действительно, Румата — Игры Онлайн конкурент, но как бы не прямой — кроме «Виселицы» и «Анаграммы», другие игры тут отнюдь не словарные: кости, наперстки, крестики-нолики, спички и так далее.

Более того, сайты явно дружат и давным-давно «слинкованы» друг с другом.

P.S. Еще одна фраза из послания agent'a: «...Лично я балдею на Анаграммах и надеюсь сразиться с достойными соперниками! Поэтому для начала добро пожаловать на **http://alexp.ru/game/anagr**». Проверьте, так ли крут agent?

СИ-ONLINE

Михаил **Хорпяков** :ЭКСПЕРТ

PLANETSIDE: *ОТ* MMORPG *К* MMOFPS

Разработчик: Verant Software
Жанр: MMFPS
Дата выхода: конец 2001
Интернет: http://www.station.sony.com/planetside/index.jhtml

Planetside: революция PC игр?

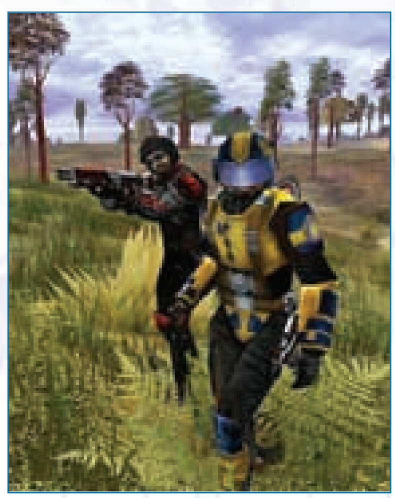
Если каким-то чудесным образом у вас в руках окажется страшный черный ящик по имени X-box, то не поленитесь взглянуть на его заднюю панель, где в правом нижнем углу незаметно притаилось маленькое квадратное отверстие с белой каймой. Это — ничто иное, как разъем для подключения модемного кабеля. Вот куда привела разработчиков приставок их прозорливость — на просторы Интернета, по праву считающихся территорией компьютеров.

Под угрозой и другой конек **PC** — 3d-экшены (**a.k.a. FPS**). Приставочные разработчики тоже не преминули воспользоваться этим достижением компьютерной игровой индустрии, создав такие хиты, как **Golden Eye** или **Prefect Dark**. Тем не менее, перевод на консоли известных **PC** хитов **Quake 3 Arena** и **UT** решительно ничего позитивного видео рынку не принес. Разумеется, в этом виноват неудобный для **fist-person** шутеров геймпад (а приставка с компьютерной клавиатурой и мышью, простите меня, уже извращение).

Тем временем и на самом **PC** рынке зреет настоящая революция. И заключается она в том, что усилиями довольно известной фирмы **Verant** через некоторое время увидит свет такой проект, как **Planetside** — невероятный сплав **Massively Multiplayer** и **Fist Person Shooter**, двух жанров, на которые позарились титаны видео индустрии.

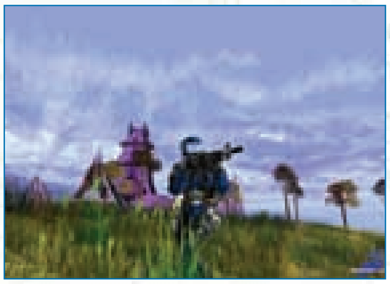
Геймплей и фишки

Заметьте, **Verant** создает не просто мультиплеерный 3d экшен (в стиле **Tribes** или **UT**), а настоящий супер-многопользовательский шутер в футуристическом мире с сотнями и даже тысячами одновременно воюющих друг с другом игроков. Здесь нет понятия «**frag limit**» и «**map**» — мир существует независимо от игроков, которые могут свободно заходить в него и выходить, не боясь, что их достижения и экипировка пропадут вместе с нажатием кнопки «**Exit**»! Дело в том, что вся игровая механика Planetside напоминает больше всего **MMORPG** (**EverQuest**, **Ultima Onlinen** т.д.), где почти все динамические параметры обсчитываются и сохраняются сервером. Разработчики **Planetside** для своего проекта собираются организовать собственную сеть серверов («**server farms**»), которая станет единственно возможным местом



ЭКСПЕРТ: Михаил **Хорпяков**





игры (в отличие от сегодняшних экшенов с сетью любительских серверов). Это позволит сохранять успехи (как, впрочем, и неудачи тоже) игроков, и, в конечном счете, благодаря этому станет возможной задуманная **Verant** система «**fully devolped character-advancement system**» — то, что сейчас гордо именуют **RPG-элементами**.

Как утверждает продюсер игры, **Kevin McCann**, **PlanetSide** — это прежде всего **Action**, все **RPG** элементы идут скорее как бонус и никак не входят в «авангард» игрового процесса. Прокачка персонажа ни в коей мере не является целью игры, рост уровня — это только следствие ваших успехов, некий «показатель успеваемости» и дополнительный стимул к прогрессу. Среди этих пресловутых ролевых элементов фигурируют две составляющие: «**special abilities**» (специальные возможности) и «**implants**» (имплантанты). При успешном выполнении заданий, как и в любой ролевой игре, игрок получает очки опыта, которые, в свою очередь, со временем переходят в новые уровни («**ranks**»), при достижении которых выбор доступных к вживлению имплантантов и способность персонажа к изучению новых спецвозможностей несравненно расширяются. Но, как говорят разработчики, все эти навороты не помогут вам побороть более опытного и изворотливого супостата — только «**player's skill and tactics vs. another player's skill and tactics**».

Наиболее интересным, на мой взгляд, моментом в новом проекте является то, как разработчики планируют организовать игровой процесс. Действительно, какой смысл делать обыкновенный «**Deathmatch**» с участием тысяч игроков, пускай и с элементами **RPG**? **Verant**, несомненно, учла опыт своей предыдущей «**Massivly Multiplayer**» игры и поэтому наиболее ответственно отнеслась к проработке игрового процесса.

Планируется, что при попадании в мир **Planetside** игрок будет волен определится на службу одной из трех жестоко конкурирующих между собой корпораций (однако переход из одной в другую очень даже разрешен). Это позволяет внести в игровой процесс четкую направленность действий всего конгломерата персонажей, разделив обитателей мира на «своих» и «чужих». При всем при том активно приветствуется организация группировок и банд (кланов) под крылом конкретной корпорации. Только лишь не ясно, возбраняются ли внутренние конфликты...

Второй ролью корпораций в **Planetside** будет генерирование всевозможных заданий и поручений («**jobs**») для выполнения:
— индивидуальных и групповых (некоторые миссии будут выполнимы только с привлечением большого количества людей),
— легких, сложных и очень сложных (опять-таки, успех предприятия в подавляющем большинстве случаев зависит не от экипировки, а от умения и «крутости» игрока),
— часто — длительных и опасных, но всегда
— интересных.

Например, в самом начале вы сможете пройти курс начальной военной подготовки, при успешном завершении которого, может быть, корпорация расщедрится не только на очки опыта, но и на нечто более ощутимое — вроде наличных или амуниции.

Механизм получения заданий тоже достаточно интересен.

Прежде всего, необходимо упомянуть о городах корпораций — населенных пунктах, где существуют так называемые «safe zones» — безопасные места для своих, где вы сможете купить-продать снаряжение, заключить партнерские соглашения и, самое главное, получить задание. Разработчики пока остановились на варианте, при котором вы подходите к некому терминалу («**job bulletin board**»), нажимаете кнопку и получаете обширный список доступных к выполнению поручений. Система генерации заданий рассчитана на тесное пересечение в процессе игры участников противоборствующих сторон. Например, если в одном штабе команде игроков поручат уничтожить какой-нибудь объект, то другим, по ту сторону баррикад, — уже отстоять.



Каждый полноправный гражданин мира **Planetside** будет иметь собственную жилплощадь. Естественно, что в случае соблюдения всех пропорций реального мира, недвижимость заняла бы огромную часть и до того дефицитного пространства городов. Прозорливые создатели прибегли к помощи четвертого измерения: в небольшой с виду казарме найдет пристанище не одна сотня квартирантов (из серии про «Запорожец» и одинадцать его пассажиров или что-то вроде квартиры #50 из Мастера и Маргариты).

Пора поговорить о внешнем виде персонажей мира **Planetside**. Можно, конечно, обратиться к скриншотам, но, есть подозрение, что ничего общего с истинным «визуальным рядом» будущего хита они не имеют, это все фикция, фальшь. Скорее всего, модели стоит ожидать уровня **LigthTech 2.5** (что-то вроде «**No One Lives Forever**»), то бишь малочисленный полигон с богатыми текстурами. Гипотетически... Во всяком случае, для задуманного **Verant** визуального уровня нам потребуется второй **Ge-Force**.

География будущего шедевра весьма любопытна. Прежде всего, игровая область — это целая планета: с материками, островами, морями и океанами. Причем материк — как бы отдельная карта, путешествие по которой проходит без подзагрузок. Миграция с одной на другую «карту» проходит в специальных челноках, управляемых компьютером. Архитектура и сложность ландшафтов пока не известны, кроме того, что размер одного континента составит 8 гектаров. Предполагается, что военные действия будут проходить не только на открытых территориях, но и в «очень детализированных постройках». Естественно, все время топать пешком на своих двоих несподручно, поэтому разработчики готовят супер-фишку номер два — транспорт. Управлять им тоже будут игроки — иногда выгоднее «колымить на Гондурасе» (на авто...) чем «гондурасить на Колыме». Замечателен тот факт, что среди возможных моделей техники будут присутствовать не только колесные и гусеничные, но и летающие машины! На данный момент имеется только один наглядный образец — небольшой зеленый багги (см. скриншот).

Итак, вся структура игрового процесса нацелена на организацию игроками глобальных военных действий, с линией фронта, разведкой, обороной, атакой и прочими сопутствующими атрибутами. Тем не менее, силком загонять в бандформирования никто не будет — все объединения должны складываться максимально естественно, программные заслоны исключены. Воин в мире **Planetside** суть наемник, не обремененный какими-либо принципами или биографическими подробностями. Вы, прежде всего, работаете на себя, а участие в командных операциях диктуется непосредственно корпоративным заданием. Вообще, одна из задач разработчиков на данном этапе — найти баланс между «индивидуальностью игроков и высокоуровневым корпоративным подчинением».

Деньги и социум

«Когда нет денег, а-а-а, не-е-ет любви...». Здесь немного иначе: «когда нет денег, а-а-а, нет войны».

Как мне представляется, именно деньги станут тем, за что будут убивать в **Planetside**. Грустно, но и разработчики думают также. Поэтому наличные планируется выдавать не только за успешное и не очень выполнение миссий, но и за аннигиляцию врагов и прочие злодеяния. Не исключено, что в непосредственно живой игре образуется неофициальный тариф на недокументированные услуги — колым, наем, устранение недоброжелателей и выбивание долгов. Перспективы заманчивые, однако!

Общение в таком супер-амбициозном проекте будет иметь первостепенное значение. Помимо банального способа с набиванием реплик в окошке, будет доступна такая штука, как «**robust voice macros system**» — при нажатии определенной клавиши или комбинации клавиш заранее написанная разработчиками реплика озвучивается хорошо поставленным голосом диктора (как в **Counter-Strike**, **UT** или **Tribes**). Среди них будут присутствовать фразы, относящиеся к покупке, продаже, обмену оборудования («ну что, по пиву и оформим сделку?»). Помимо этого, специально для любителей хорошенько пожестикулировать разрабатывается технология «**full emote system**» (аналогия — waves из **Quake2**).

Михаил **Хорпяков** :ЭКСПЕРТ

Долой NPC!

Уже точно известно, что в **Planetside** не будет **NPC**. Дизайнеры из **Verant** пришли к такому решению на раннем этапе разработки, ведь **pathfinding**, моделирование, анимация, **AI** и все прочее, необходимое нормальному компьютерному противнику, оттянет на себя критическое количество машинных и сетевых ресурсов.

Самое важное: Сеть!

Безусловно, главным базисом любого **MMO** проекта является сетевой код. **Verant** учла опыт разработки «**EverQuest**», и теперь божится, что главнейшая их задача — создать высококлассный, функциональный, современный, быстрый и производительный движок, который позволил бы осуществить все те наполеоновские фишки, которые были перечислены выше. В данный момент он носит кричащее название «**Next Generation Networking code**».

Если вы любитель онлайновых битв, то, возможно, отнесетесь к задуманному с изрядной долей скептицизма — мол, нет таких скоростей, что позволят запустить во Всемирной Сети экшен на тысячу персон. Готов согласиться, но мешает одно обстоятельство — проект находится в руках **Verant**, фирмы, уже выпустившей в свет очень качественную и технологичную **MMORPG**. А это, согласитесь, весомый аргумент.

На данный момент команда разработчиков оптимизирует сетевой код и готовит первые опытные сервера. Работа, одним словом, кипит. О системных требованиях и точном времени выхода говорить еще рано. Почти никакой конкретики из интервью и пресс-релизов выудить не удается.

Есть только невероятная перспектива, от которой кружится голова. Перспектива по имени **MMFPS**.

P.S. На вопрос относительно поддержки **GeForce 3 Danny** «**Blackbird**» Нап ответил следующее: «Честно говоря, мы пока не располагаем достаточной информацией об этом чипе, но, думаю, его беспрецедентные возможности, несомненно, положительно повлияют на внешний вид нашего нового проекта». И чтобы это значило?..

СИ-ONLINE

МИХАник(*mihanik@newmail.ru*) :ЭКСПЕРТ

ИГРОВОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ И РАДИО

Интерактивность — это самая популярная тема индустрии развлечений последних лет. Телепередачи и те уже стали интерактивными. Простой пример: голосования на НТВ в режиме реального времени. А в самом ближайшем будущем — перспектива использования в каждом доме спутникового телевидения с «обратной связью» со студией. Немного страшновато? Но, может все эти изменения к лучшему? Что ж, поживём — увидим.

А пока свернем на более близкие нам, игроцкие, так сказать темы и попытаемся «раскрыть глаза» тем, кто еще не в курсе на вполне работоспособное интерактивное «чисто геймерское телевидение». Честно говоря, хотелось бы обозреть Интернет-телевидение в целом, но так как перед нами **СТРАНА ИГР**, а не «**Вестник Интернета**», то разговор пойдёт все-таки о телевидении для игроков, причем неважно каких: профессионалов или любителей.

Также мы поговорим о другом, но столь же немаловажном источнике вещания — особому радио, которое, как и телевидение, создавалось исключительно для геймеров. Приступим!

QTV

Еще на заре игровое квейк-движения с появлением **QTest** игроки очень полюбили смотреть демки игр с чемпионатов, турниров и других элитных мероприятий. Происходило это так. Играющие записывали демки во время игр, затем, как правило, приносили их домой, и выкладывали в Интернет. Все это, как вы понимаете, отнимало немало времени!

Наверняка, для сегодняшнего продвинутого игрока это покажется довольно странным, мол, как это нельзя выложить демку сразу после матча?



И это были еще не все затруднения. Мало того, что демку было непросто «донести» до Сети, у желающего ее посмотреть возникали свои трудности. Прежде всего, со скачиванием данных к себе на диск; ведь размеры демок были тогда не такие маленькие, как сейчас и качались они модемами по 20-30 минут каждая.

С этим приходилось мириться, пока не появились программы, компрессирующие те самые пресловутые демки, после чего размер их (демок) уменьшался в 5-8 (!) раз. Это было уже совсем неплохо и разрешало многие трудности.

Но прогресс никогда не стоит на месте, и теперь вниманию игроков и наблюдателей представляют очень интересную программу под названием **QTV**. С ее помощью игрокам не только не придется качать демку с Крыжопольского сервера со скоростью 1.5 Кб/с, но и удастся без всякого рода задержек на обработку и размещение в Сети смотреть матч известного чемпиона в режиме реального времени!

Это какие же перспективы открываются, а?! Подключился и смотри себе на здоровье!

Но вот тут-то и есть камень преткновения: проблема в использовании **QTV** собственно одна — качество связи. Чтобы обеспечить приличную связь (**rate 3000**, что является нормой для коннекта **33.6**) на одного юзера будет уходить примерно **24К6/с**. То есть обычный канал **T1** (**1 Мбит**) будет поддерживать всего-навсего 40 пользователей одновременно. Теперь представьте, сколько же надо серверов поднять для принятия нескольких тысяч игроков-зрителей одновременно?! Ужас, да и только.

Также хочу подчеркнуть, что при моих подключениях на американский сервер связь была более-менее устойчивой, хотя тормоза наблюдались — в виде пинга порядка 2000 каждые 5 минут. А вот с хорошей связью можно наслаждаться полноценными боями без изъянов со стороны серверов, так как они обеспечивают высокую устойчивость связи с клиентом.

Предчувствую, что у читателя крутится один вопрос в уме: «Можно ли посмотреть по **QTV** элитный чемпионат, проходящий, например, под эгидой **CPL**?» Могу ответить сходу: ДА! такой шанс есть, причём не забывайте — в самом реальном времени. Представьте на миг такую картину: российская команда или даже ваш знакомый клан играет в Голландии, а вы В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ (это основное достоинство программы) болеете за любимую команду! То же самое касается и дуэлей. Все виды игр, в которые можно поиграть посредством **Quake'a** можно посмотреть и вам, не выходя из дома и не дожидаясь, когда же ленивые админы вывесят демки, чтобы поскорее посмотреть игру профи.

Что ж, самой идее **QTV** и её реализации смело могу поставить твёрдую пятёрку (из 5 возможных баллов). Однако, к великому сожалению, мной не было замечено ни одного российского сервера **QTV** на странице **CPL** (**http://www.cpleurope.com/en/**). Быть может я что-то недоглядел или упустил, но и на родном сайте российского отделения **Challenge.World** (**http://www.challenge-ru.com**) ничего замечено не было! Если российские сервера **QTV** существуют — это вообще будет праздник: без тормозов смотреть очередной турнир **CPL**! Но в таком случае администраторам сервера **Challenge-Ru** следовало бы крупными буквами вначале страницы оповестить посетителя об их существовании. Ведь, согласитесь, не всегда же на эти страницы попадают представители элиты, которые в курсе всего и вся. Очень много новичков стремятся посмотреть, поболеть и, на крайний случай, просто поинтересоваться, что это такое **QTV**?

Настройка Quake телевидения

Прежде всего, хотелось бы отметить интуитивную простоту использования программы. Подключил и смотри! Программа прекрасно работает на **Quake** версии **1.27g**. Скачать и лично оценить её можно по адресу **http://nissan.formoza.ru/files/qtv.zip**.

Если же говорить конкретнее, то для **QTV** достаточно всего-навсего иметь связь с Интернетом, файл «**qtv.cfg**» с прописанными в нём серверами. Файл **qtv.cfg** следует предварительно скопировать в ту же папку, в которой находится файл **config.cfg**. Теперь **qtv.cfg** надо «запустить», то есть написать в консоли «**exec qtv.cfg**», чтобы появились ТВ-сервера. После этого они автоматом появятся в опции **favorites** в меню мультиплеерных игр.

ЭКСПЕРТЫ: **МИХАник**(*mihanik@newmail.ru*)

Настроив таким образом **QTV**, вы затем просто заходите в мультиплейер, из него в сервера «**favourites**», выбираете сервер **QTV** и присоединяетесь для просмотра. Вот и всё, что надо рядовому зрителю и продвинутому интернетчику, который просто не может не быть связанным с миром киберспорта, с миром игр!

На этом закончу описание ТВ шедевра — **QTV**, которую я бы порекомендовал всем, интересующимся играми серии **Quake** и имеющим коннект не ниже **28.8 Кб/с**.

Игровое радио Сети

Тем, кто по каким либо причинам не смог скачать **QTV**, но очень хотел бы быть в курсе всех событий, происходящих в современном мире, да и всем остальным хочу рассказать о ещё одном источнике новостей и просто хорошем развлечении — геймерском Интернет-радио (**http://www.gamersradionetwork.com**). По этому адресу можно узнать всё, что как-либо связано с играми. Все новые проекты, новости из первых рук и по радио.

Чем это хорошо? Во-первых, не надо качать никакого программного обеспечения и мучится над его настройками, искать ближайший сервер и бояться разрыва связи. Вы просто идёте на сайт радио (**http://www.gamersradionetwork.com**), регистрируетесь (для получения новостных писем, полезных известий и обновлений в программе радио, хотя можно слушать и без регистрации) и слушаете это радио. На сайте помимо самого радио присутствует куча классных ссылок на игровые ресурсы планеты и на сайты монстров новостного игрового мира.

О том, кто победил в очередном чемпионате, узнаете первым, потому что радио обеспечивает непрерывный информационный поток, который так необходим настоящему игроку в наш информационно-насыщенный век. Послушав новости игр, игрок может расслабиться под забойную музыку по этому же каналу. Веселье будет обеспечено.

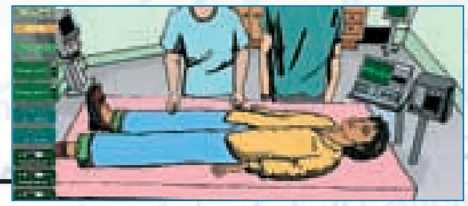
На сайте доступно два потока: **32Kbps** (для «модемщиков») и **54Kbps** (для тех, у кого связь поприличнее). Так же не может не радовать отличное качество музыки даже в **32Kbps** режиме, который и был мною протестирован.

Собственно хотел бы на этом закончить сей обзор самых передовых информационных источников для Интернет-геймеров. Обе программы я настоятельно рекомендую всем, и особенно квакерам, для того, чтобы быть в курсе самых последних сетевых событий, новостей и даже сплетен.

СИ-*ONLINE*

ЭКСПЕРТ: Евгений **Морозов** (*morozik@chat.ru*)

ER-SIM*ONLINE*



Если кого-то сильно увлек не так давно шедший по ТВ сериал «Скорая помощь» (ER — Emergency Rescue в оригинале), то отныне он может попрактиковаться в спасении несчастных пациентов самолично. Ни покупать игру, ни заниматься утомительным многомегабайтным download'ом не требуется — на www.ersim.com открылась онлайновая версия популярного симулятора врача экстренной медицины.

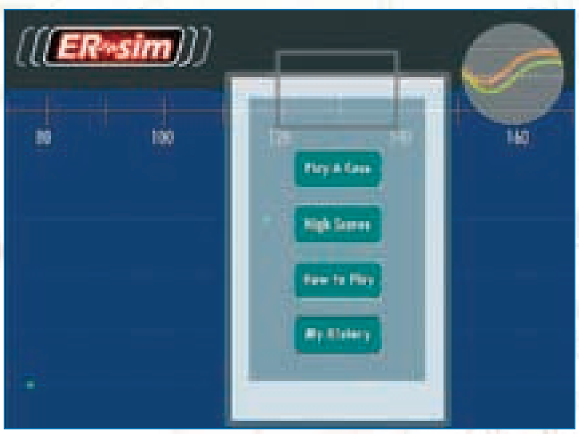
Для того чтобы получить право брать анализы и ставить клизмы, прежде всего, требуется зарегистрироваться. Процедура эта проста и бесплатна — как обычно сообщаем реальное имя, сетевой псевдоним (он потом станет именем «врача»), реальный адрес «электронного мыла» (не забыть отказаться от спама — долой галочку об уведомлениях и рекламе по **e-mail!**)...

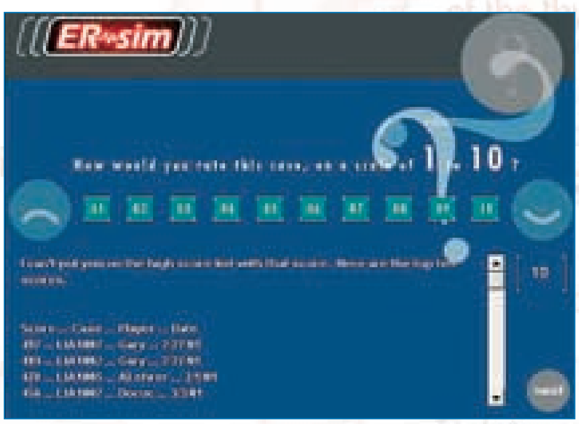
Все, теперь без лишней проволочки можно начинать игру.

ER-Sim использует для анимации и организации интерактивного взаимодействия с игроком средства **Macromedia**. Если этого софта на компьютере не установлено, то он загружается и инсталлируется автоматически, переадресацией на сайт **Macromedia** (все это проделывается однократно). Там тоже запросят наш e-mail, но во избежание спама рекомендую отделаться какой-нибудь **абра@кадаброй.com**. Инсталляция и собственно загрузка займут некоторое время, так что не торопитесь жать на клавиши — компьютер не «завис»!

Прежде чем начинать лечить кого-либо, полезно поближе познакомиться с игрой (пункт «**How to play?**»). Нам дадут всего четыре совета:
— перед началом лечения, ознакомьтесь с историей болезни (кликнуть на мониторе около больного),
— выбрав инструмент или средство, воспользуйтесь увеличенным масштабом изображения и примените его, затем надо нажать **Finish**,
— лечение протоколируется, протокол доступен врачу на личном **PDA** (внизу слева),
— в конце обследования жмите на кнопку «**Info**», тут-то как раз выписываются рецепты, процедуры и назначения, а также происходит довольно редкое поначалу, но очень приятное событие — выписка пациента домой!

Игра начинается нажатием на «**Play**».





Перед нами список поступивших «больных», краткое описание их бед (падение со сноуборда, затруднения с дыханием, ранение полицией и прочие радости), автор задачи, максимальное количество очков, даваемое за успешное лечение, и, наконец, оценка трудности данного случая (среднее значение согласно отзывам игроков в диапазоне 1-10).

Кстати, предусмотрена и специальная утилита — **Case Creator** — для написания собственного варианта «поступившего больного». Тут уж можно дать волю воображению!

Но вернемся к игре. При старте нам предлагается опция — разрешить голосовые комментарии пациента и лиц его сопровождающих (родственников). Если не опасаетесь потерять выдержку или разнервничаться сверх меры — то играйте с «голосом»! Это создает невероятную атмосферу палаты экстренной медпомощи. Родственники ругают вас, требуют позвать «настоящего доктора», жалуются на то, что врач курит в палате (как же иначе, мы же нервничаем!).

А молодой врач суетливо нажимает кнопки монитора жизненных параметров пациента, пытается сделать рентген, собрать мочу, пропальпировать больное место, что-то вколоть... А давление падает, пульс слабеет, дыхание становится неглубоким — беда!..

Самое неприятное, жалобы родственников отвлекают, а ведь времени на лечение нам отпущено совсем не бесконечное количество. И если пациента не удалось направить на нужные анализы и к соответствующим специалистам, то появится «главный врач», заклеймит (ну очень обидным образом!) неумеху и передаст пациента «настоящим специалистам».

А вас отправит на разбор полетов — перечень удачных назначений (короткий список) и неудачных или вообще позабытых процедур и анализов. После этого становится понятно, что врачам не стать никогда! Ибо учиться этому делу надо лет шесть или восемь. Но тем и хорош Интернет, что на симуляторе врача — **ER-Sim Online** — каждый может попытаться открыть в себе таланты эскулапа.

И спасти не один десяток жизней, пусть и виртуальных!

СИ-*ONLINE*

Иван **Петрович** *(petrovich_ivan@mail.ru)*

DOWNLOAD: *ОЧЕНЬ* **СТРАННЫЕ** *ПРОГРАММЫ*

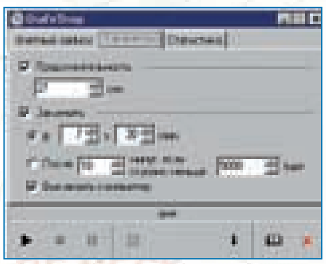
Dial'n'Drop

Интернет: http://dnd.da.ru
Размер: 521 Кб
Оценка: 10 (за оригинальность идеи)

Что такое **Dial'n'Drop**? Если кратко, то - возможность БЕСПЛАТНОГО пользования Интернетом! Соблазнительно, не так ли? При этом автор программы обещает, что никаких нарушений законодательства пользователь **Dial'n'Drop** не совершит, а выгоду получит немалую.

Давайте с этим разберемся...

Если вы звонили по мобильнику (а вы наверняка по нему звонили!), то знаете — оператор сотовой связи предоставляет абоненту в самом начале звонка некоторое время, обычно 6-10 секунд, бесплатно. Это делается вовсе не из альтруизма, а лишь для того, чтобы избежать жалоб клиентов в случае ошибочного соединения. За эти несколько секунд вполне можно успеть позвать Петю или Олю к телефону и убедиться, что «тут таких нет». Повесить трубку и НИЧЕГО не заплатить. Многие этой льготой пользуются не по назначению и за несколько бесплатных секунд успевают скороговоркой передать всю нужную информацию своему теле-



фонному визави. А если в один короткий промежуток эта информация не влезает, то телефонные халявщики не ленятся перезвонить много раз и таки наговориться бесплатно!

А чем отличается Интернет-провайдер от мобильного оператора в смысле предоставления платной услуги? Оказывается — ничем. Нам, при соединении с Сетью, тоже предоставляется бесплатное время! Наверное, чтобы перезвонить, но уже не при ошибке в наборе номера, а при плохом коннекте. Но если связь хорошая, то за это бесплатное время (10-60 секунд) можно кое-что сделать, например, успеть скачать обычную почту или... кусочек файла. А ведь можно отключиться до истечения льготного периода и... перезвонив еще раз, скачать следующие 20-50 Кб! Потом еще раз, и еще много раз — пока файл не будет загружен целиком и, внимание!, совершенно даром.

Конечно, заниматься таким рукоблудием вручную крайне утомительно и сей процесс требует автоматизации. Вот в этом-то и заключена главная «фича» **Dial'n'Drop** — автоматическое соединение с провайдером только на период льготы по оплате, запуск «Задания» (например, менеджера загрузки файлов), многократное исполнение этого алгоритма и выключение компьютера в заданное время.

Настраивается **Dial'n'Drop** очень просто, интерфейс хоть и не вполне стандартен, но интуитивно понятен, а всплывающие подсказки объяснят остальное. Главная проблема при настройке — узнать и верно указать программе продолжительность «льготного» времени у провайдера. Советы как его узнать вы найдете на сайте автора программы, напомним, это — **http://dnd.da.ru**.

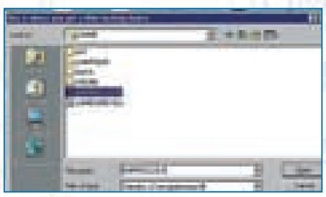
Даже если экономить таким нетрадиционным образом вам и не очень-то надо, то все равно попробуйте **Dial'n'Drop**. При не активированном режиме принудительного разрыва связи это просто отличная звонилка с возможностями тонкой настройки под себя.

UnSafeDisc v. 2.05.30

Интернет: http://gamefix.moax.com/files/unsafedisc_2_05_30.zip
Размер: 13 Кб
Оценка: 9

Вы хотите скопировать игровой диск, а... ничего не выходит, копия почему-то не тождественна оригиналу. То есть диски-то похожи, как близнецы-братья, а вот игра с копии не идет, выдавая сообщение об ошибке.

В чем же дело? Возможно, диск защищен от копирования **SafeDisc'ом**. Не будем обсуждать принцип работы этого защитного алгоритма (всякие там нечитаемые сектора, сбойные блоки и прочее), а сразу зададимся вопросом — что же делать, ведь иметь копию (как **backup**) легаль-



ного приобретенного софта еще никому не возбранялось?

К счастью, решение есть. Одна из таких утилит, это **unSafeDisc**. Она удаляет защиту от копирования с любой игры (диска) защищенной **SafeDisc/SafeDisc v. 2**, после чего вы вольны делать запасные копии любимых дисков.

Использовать **UnSafeDisc** очень просто, он не требует инсталляции, просто разархивируйте **zip** файл в любую директорию. Там найдете два exe-файла **unSafeDisc** Dumper и **unSafeDisc Rebuilder**. Манипулируя ими можно снять защиту с любого диска.

Несколько слов о том, как работать с утилитой. Прежде всего проверьте, работает ли программа с данной игрой, для чего:
— Инсталлируйте игру в режиме **Full Installation** (Полная установка).
— Запустите **unSafeDisc Dumper** и расшифруйте защищенный **SafeDisc'ом** exe-шник или **DLL-ку** в файл под именем **<Название_Игры>.DATA.BIN**.
— Запустите **unSafeDisc Rebuilder** и укажите ему создать новый exe-шник из ранее сгенерированного **<Название_Игры>.DATA.BIN.** Получите файл **TESTME.EXE**.
— Теперь закройте **UnSafeDisc** и переименуйте **TESTME.EXE** в то, как ранее назывался исходный исполняемый файл игры.
— Скопируйте этот новый файл в папку игры, переписав в ней старый, неизмененный фай.
— Играйте! В смысле, проверяйте...

Теперь, убедившись, что все в порядке, займемся копированием. Чтобы сделать работающую копию (**backup copy**) защищенной **SafeDisc'ом** игры:
— Создайте на винчестере временную папку, скажем, **C:\TempDir**
— Скопируйте все содержание исходного **CD** в **TempDir**.
— Аналогично вышеизложенному и используя **unSafeDisc**, смастерите новый исполняемый файл.
— Замените в **TempDir** игровой исполняемый файл на новый из предыдущего пункта.
— Перепишите содержимое **TempDir** на **CD-R** под той же меткой диска, что и исходный **CD**.
— Удалите **TempDir** и проверьте работоспособность игры!

DAEMON Tools v. 2.47

Интернет: http://www.daemon-tools.com
Размер: 153 Кб
Оценка: 10

Эта уникальная утилита полностью решает проблемы с копированием дисков, конечно же, только легально приобретенных и защищенных любыми из известных сейчас защит — **SafeDisc** (**C-Dilla**), **Securom** и **Laserlock**. **DAEMON Tools** эмулирует их алгоритмы, «обманывая» проверку, и работает под **Windows 9x/ME/NT/2000**.

Но в наш обзор программа попала не столько из-за своих «взломных» свойств, сколько из-за своей уникальной возможности служить... эмулятором **CD-ROM'a**! Все-таки даже редкие и дорогие **SCSI CD-ROM'ы** проигрывают в быстродействии современным жестким дискам, имеющим к тому же многогигабайтный объем! Поэтому если пишущего привода компакт-дисков у вас нет, то достаточно скопировать содержимое компакт-диска на винчестер в любом из поддерживаемых **DAEMON Tools** формате (**CUE**, **ISO**, **CCD** и **BWT**). После этого геймер получает возможность насладиться игрой с максимально возможной на данной машине скоростью, даже не имея под рукой оригинального диска.

Все что нужно для этого, это установить **DAEMON Tools**, скопировать образ компакт диска программой читающей «нечитаемые сектора» и запустить виртуальный **CD-ROM — V386 PHANTOM CDROM**, который прочитает этот образ и подключит его в систему как еще один обычный **CD-ROM**.

ВНИМАНИЕ: копировать компакт диск лучше специальной программой, а не **Explorer'ом**! Это могут быть: **DiscDump** (**http://come.to/ddump**), **Blindwrite** (**www.blindwrite.com**), **CloneCD** (**www.elby.de**), **CDRWIN** (**www.goldenhawk.com**), **DiscJuggler** (**www.padus.com**) и т.п. Список подходящего софта есть на **www.daemon-tools.com**.

Если же вы просто сделали «копию» диска (переписали с него все файлы), не учитывающую т.н. нечитаемые сектора и субканальные данные, то и в этом случае **DAEMON Tools** может эмулировать работу защитной программы и игра, скорее всего запуститься.



Еще одна тонкость возникает в процессе инсталляции **DAEMON Tools** — автоматически запустится Мастер установки «железа», а именно **Virtual DAEMON SCSI Controller**. Удалите все указания на пути для поиска драйверов (дискета, папки, компакт...) и кликайте «**Next**», все получится!

После перезагрузки компьютера распределить назначенные новым приводам компактов буквы (**D:**, **E:**, **F:** и т.д.) можно из **Start>Settings>Control Panel> System>DeviceManger>CD-ROM** (для **Win 9x/ME**). Выберите **V386 PHANTOM CDROM** и в его свойствах (**Properties**) задайте желаемую букву (виртуальных приводов может быть несколько, они могут быть и первыми в списке!). По умолчанию эмулятор стартует одновременно с Окошками и автоматически запускает виртуальные диски (работают **Autostart** и **Autoinsert Notification**), но это и другие его свойства можно поменять при помощи менеджера, сидящего в **System Tray'e**.

Подключить же любой из скопированных образов дисков к системе можно через иконку **DAEMON Manager**, кликнув по ней правой клавишей мышки и выбрав **Virtual CDROM>Device X** (буква назначенная виртуальному приводу)>**Mount Image** (выбрать «диск»). Так что утилита работает и как многодисковый **CD** чейнджер! Также программа умеет проигрывать и аудио компакт-диски...

В силу всего вышеперечисленного отметка 10 из 10 более чем заслужена **DAEMON Tools'ом**!

СИ-*ONLINE*

ПЕРВЫЕ КАМНИ

К сожалению, прохождение игры приходится начинать с решения неприятных технических проблем. Итак, по порядку:

1. Игра запросто может отказаться работать на вашем компьютере, гордо демонстрируя после запуска черный экран... и все. Проблема эта хорошо известна, она разрешима, так что не пугайтесь. Самый простой вариант ее решения — вызовите окно **Control Panel** (**Start -> Settings**), выберите раздел Multimedia, щелкните на закладке **Audio**, нажмите кнопку **Advanced Properties**, щелкните на закладке Performance, после чего перетащите ползунок **Hardware Acceleration** в крайнее правое положение (**Full**).

2. Если вышеуказанные меры оказались бесполезны, применяйте радикальное средство — отключение звуковой карты. Неприятно, но, увы, по-другому проблема пока не решается. Ждем патча, который должен исправить ситуацию — в заявленном списке исправлений есть решение проблем со звуком. Отключить звуковую карту можно следующим образом: вызовите окно **Control Panel** (**Start -> Settings**), выберите раздел **System**, щелкните на закладке **Device Manager**, откройте меню **Sound**, **Video** and **Game Controllers**, затем дважды щелкните по строке с названием вашей звуковой карты и отметьте галочкой надпись «**Disable in this hardware profile**». Включение производится обратной операцией.

3. Если на вашей видеокарте установлено менее 4 мегабайт видеопамяти, то шанс на успешный запуск игры минимален. В теории она должна запуститься, но на практике — вряд ли. Заметьте, учитывается память только основной видеокарты, а память на подсоединенном ускорителе в расчет не принимается. Робкая попытка запустить **Fallout Tactics** на карте с **2МБ**, подкрепленной **Voodoo II** с **12МБ**, окончилась полным фиаско.

4. Если в настройках панели **Windows** (та, что обычно располагается внизу экрана) отмечены оба пункта Always on top и **Auto hide** — отмените любую из них (лучше первую). Иначе во время игры будут проблемы со скроллингом вниз. Это к вопросу о «сырости» движка.

5. Последнее. Если при использовании третьего диска у вас резко пропали все спрайты, то к вашим услугам миленький скромный патч... на 75 мегабайт. Разумеется, мы выложили его на наше CD-приложение, так что смело пользуйтесь.

6. Официальный патч (не безмерная копилка обновленных спрайтов, а именно патч) появится где-то ближе к выходу журнала. Следите за новостями на сайтах «Вольного стрелка» и «Стального Братства» (см. врезку).

Все, на этом официальная часть закончена, можно переходить к более приятным вещам.

РАСЫ

Доступ ко всем шести расам, представленным в **Fallout Tactics**, разрешен лишь в многопользовательской игре.

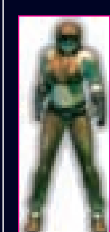


FALLOUT TACTICS

Сергей Дрегалин

Там вы можете влезть хоть в собачью шкуру — дело ваше. Однако и для режима одиночной игры владеть информацией о противнике будет очень полезно, так как знание слабых и сильных сторон врага, а также его трюков и приемов — залог эффективной тактики. А тактика в данном случае — это главное.

HUMANS (ЛЮДИ)

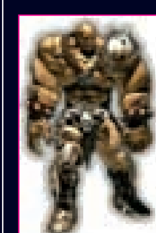


Люди — единственная доступная раса для одиночного режима игры. Базовые характеристики меняются в стандартном диапазоне, наличествует небольшая сопротивляемость электричеству. Перки получают каждый третий уровень, за исключением тех случаев, когда выбрана особенность **Gifted** (одаренный) — тогда перки выдаются за каждый четвертый уровень.

Пар.	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK
Мин.	1	1	1	1	1	1	1
Макс.	10	10	10	10	10	10	10

Полный перечень возможных особенностей: **Fast Metabolism**, **Bruiser**, **Small Frame**, **One Hander**, **Finesse**, **Kamikaze**, **Heavy Handed**, **Fast Shot**, **Bloody Mess**, **Jinxed**, **Good Natured**, **Chemical Reliant**, **Chemical Resistant**, **Night Person**, **Skilled**, **Gifted**.

SUPERMUTANTS (СУПЕРМУТАНТЫ)

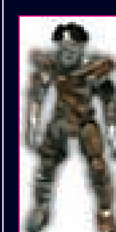


Мутанты — раса, сформировавшаяся под воздействием радиоактивного излучения. Они не слишком приятны на вид, однако, куда лучше приспособлены к жизни в постапокалиптическом мире, нежели обычные люди. Обладают огромным запасом здоровья, бонусом к наносимым повреждениям, достаточно высокой сопротивляемостью ко многим негативным видам воздействия плюс получают меньше повреждений. Однако, при всех своих преимуществах, мутанты лишены одного очень важного качества — способностью к размножению.

Пар.	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK
Мин.	5	1	4	1	1	1	1
Макс.	13	11	11	10	8	8	10

Полный перечень возможных особенностей: **Fast Metabolism**, **Bruiser**, **One Hander**, **Kamikaze**, **Heavy Handed**, **Fast Shot**, **Bloody Mess**, **Jinxed**, **Good Natured**, **Chemical Reliant**, **Chemical Resistant**, **Night Person**, **Skilled**, **Gifted**, **Vat Skin**, **Ham Fisted 56.**

GHOULS (ВАМПИРЫ)

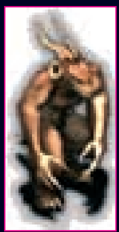


Вампиры — существа с ярко выраженной сопротивляемостью радиации. Они менее подвержены воздействию токсинов и электричества, нежели люди. Перки получают каждый четвертый уровень. Не слишком развиты физически, зато обладают куда более острым восприятием окружающего мира — отлично видят в темноте и в диапазонах, недоступных человеческому глазу.

Пар.	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK
Мин.	1	4	1	1	2	1	5
Макс.	8	13	10	10	10	6	12

Полный перечень возможных особенностей: **Small Frame**, **One Hander**, **Finesse**, **Kamikaze**, **Fast Shot**, **Bloody Mess**, **Jinxed**, **Good Natured**, **Chemical Reliant**, **Chemical Resistant**, **Night Person**, **Skilled**, **Gifted**, **Glowing One**, **Tech Wizard**, **Fear the Reaper**.

DEATHCLAWS (СМЕРТОКЛЫКИ)



Смертоклыки — небольшие существа колоссальной силы и здоровья, обладающие высокой сопротивляемостью ко всем видам повреждений. Однако эти генетические усовершенствования сделали смертоклыков объектом охоты торговцев органами.

Пар.	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK
Мин.	6	4	1	1	1	6	1
Макс.	14	12	13	3	4	16	10

Полный перечень возможных особенностей: **Fast Metabolism, Bruiser, Small Frame, One Hander, Finesse, Kamikaze, Heavy Handed, Bloody Mess, Jinxed, Chemical Reliant, Chemical Resistant, Night Person, Skilled, Gifted, Domesticated.**

DOGS (СОБАКИ)



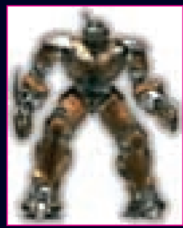
Собаки — полноправные обитатели мира Fallout. Они очень быстро развиваются, получая перки каждый второй уровень. Невысокую силу и откровенно низкий интеллект компенсирует высокая сопротивляемость электричеству, а также отменная подвижность.

Пар.	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK
Мин.	1	4	1	1	1	1	1
Макс.	7	14	6	5	3	15	10

Собаки не обладают особенностями. Увы.

ROBOTS (РОБОТЫ)

Роботы — механические создания, хорошо приспособленные к борьбе в агрессивном мире. В отличие от всех других рас, они не получают перков, зато обладают высокой защитой от



всех видов негативного воздействия (за исключением электричества), а также полным иммунитетом к ядам и радиации.

Пар.	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK
Мин.	7	7	7	1	1	1	5
Макс.	12	12	12	1	12	12	5

Полный перечень возможных особенностей: **Bruiser, Small Frame, One Hander, Finesse, Kamikaze, Heavy Handed, Fast Shot, Bloody Mess, Jinxed, Tight Nuts, Targeting Computer, EMP Shielding, Beta Software.**

СРЕДСТВА *ПЕРЕДВИЖЕНИЯ*

В игре существует достаточно богатый выбор средств передвижения. Однако прежде, чем представлять полный перечень, мы позволим себе поделиться некоторыми советами и наблюдениями касательно использования техники.

1. Существует только сухопутная техника, передвигаться по воде на ней невозможно.
2. Средства передвижения в начале игры недоступны и появляются лишь по ходу развития сюжетной линии.
3. Скорость средств передвижения обычно втрое выше, нежели скорость бегущих бойцов.
4. Средства передвижения обеспечивают дополнительную защиту, а также могут использоваться в качестве склада для трофеев.
5. Парк средств передвижения весьма разнообразен — от быстроходных маневренных одноместных разведывательных машин до тяжелых шестиместных исполинов.
6. Средством передвижения управляет тот, кто сидит на месте водителя — «ты за рулем, ты и тормози». В качестве водителя лучше всего выбирать персонажа с максимальным значением умения Pilot.
7. Средства передвижения могут обладать собственным оружием.
8. Вы можете вести прицельный огонь по водителю или пассажирам, а также по уязвимым точкам средства передвижения.
9. Ваши противники тоже нередко располагают средствами передвижения.
10. Тяжелая техника способна давить противника. Для садистов — тела можно переезжать многократно.
11. Маневренность средств передвижения зависит исключительно от типа установленной подвески.
12. Вы не можете врукопашную атаковать тех, кто находится в машине. Верно и обратное.
13. Даже если ведется огонь исключительно по средству передвижения, все находящиеся внутри будут получать часть повреждений.
14. Лучший способ уничтожить средство передвижения — установить мину на его пути или воспользоваться тяжелым вооружением.
15. Вы можете ремонтировать средства передвижения, используя способность Repair.
16. Некоторые типы средств передвижения можно усовершенствовать. Также возможно менять установленное на них вооружение.
17. У средств передвижения существует две скорости передвижения — крейсерская и максимальная.
18. Если водитель средства передвижения погибает, то его место после небольшой паузы автоматически занимает ближайший из пассажиров.
19. Если убить всех тех, кто находится внутри средства передвижения, то вы может захватить его.
20. Боевая техника с установленным вооружением требует специальных боеприпасов.

HAMMER

Максимальная скорость: 35 миль/час (56 км/час)
Крейсерская скорость: 25 миль/час (40 км/час)



Расстояние, проходимое с полным баком горючего: 300 миль (483 км)
Количество посадочных мест: 4
Грузоподъемность: 2500 фунтов (1125 кг)
Ресурс прочности: 375 ед.
Броня: легкая
Радиус разворота: 25 футов (8 м)

TANK



Максимальная скорость: 15 миль/час (24 км/час)
Крейсерская скорость: 8 миль/час (13 км/час)
Расстояние, проходимое с полным баком горючего: 100 миль (161 км)
Количество посадочных мест: 2
Грузоподъемность: 2500 фунтов (1125 кг)
Ресурс прочности: 500 ед.
Дистанция стрельбы: 2 мили
Повреждения: 210-300 ед.
Броня: тяжелая
Радиус разворота: 0 футов

APC



Максимальная скорость: 20 миль/час (32 км/час); 10 миль/час (16 км/час) — с прицепом
Крейсерская скорость: 10 миль/час (16 км/час); 5 миль/час (8 км/час) — с прицепом
Расстояние, проходимое с полным баком горючего: 200 миль (322 км)
Количество посадочных мест: 9
Грузоподъемность: 50000 фунтов (22500 кг)
Ресурс прочности: 400 ед.
Броня: средняя
Радиус разворота: 0 футов

УПРАВЛЕНИЕ

H — вызов экрана с подсказками и помощью.
ALT-S — быстрое сохранение игры.
ALT-L — быстрая загрузка игры.
ALT-X — выход из Fallout Tactics.
Print Scrn — сделать скриншот, который будет сохранен в папке **Core/Screenshots**. Учтите, что при этом игра частенько зависает.

Клавиши управления курсором — скроллинг карты.

Pause — включение/выключение паузы.
ESC — вызов игрового меню.
S — вызвать окно умений.
I — вызвать окно инвентаря.
O — вызвать окно настроек.
P — вызвать окно **PIPBoy** (компьютера, в котором содержится вся важная информация: брифинги, диалоги, карты и пр.).
C — вызвать окно с характеристиками персонажа.
M — вызвать окно с картой.
ENTER (**цифр**.) — переключение между картой и текстовым дисплеем (в левом нижнем углу экрана).
- (цифр.) — отдалить карту.
+ (цифр.) — приблизить карту.
Щелкнуть левой кнопкой на земле — идти в указанную точку.
Щелкнуть левой кнопкой, удерживая SHIFT, — бежать в указанную точку (или, наоборот, идти, если в настройках выбран режим **Always Run**).
Щелкнуть левой кнопкой, удерживая CTRL, — выйти из машины.
W/**Backspace** — остановиться.
- — повернуть персонажа против часовой стрелки.
= — повернуть персонажа по часовой стрелке.
Щелкнуть левой кнопкой на объекте — использовать.
1 — красться (умение).
2 — взломать замок (умение).
3 — украсть (умение).
4 — установить/обезвредить ловушку (умение).
5 — первая помощь (умение).
6 — хирургическая операция (умение).
7 — провести исследование (умение).
8 — произвести починку (умение).
Щелкнуть левой кнопкой на противнике — открыть огонь из оружия в правой руке.
Щелкнуть правой кнопкой на противнике — открыть огонь из оружия в левой руке.
U — переключиться между предметами в правой и левой руках.
Y — перебрать доступные режимы ведения огня.
T — включить/выключить снайперский режим (прицельный выстрел в выбранную часть тела противника).
R — перезарядить оружие.
F1-F6 — выбрать соответствующего бойца.
F7-F11 — вызвать ранее запомненную группу.
CTRL-F7-F11 — запомнить текущую группу бойцов.
F12 — выделить всех бойцов отряда.
, — отключить режим автоматического ведения огня.
. — включить защитный режим автоматического ведения огня.
/ — включить агрессивный режим автоматического ведения огня.
Q — стать в полный рост.
A — присесть.
Z — лечь.
ENTER — включить/выключить походовый режим.
CTRL-**Space** — завершить текущий ход.
Space — выбрать следующего бойца.
ALT-**Left Click** — движение с сохранением **AP** (action points), необходимых для использования текущего предмета.
Backspace — завершить ход для текущего персонажа.
Tab (удерживать) — показать набранные очки в многопользовательской игре.
ENTER — войти в чат-режим.
SHIFT-ENTER — войти в командный чат-режим.
‘ — отправить приватное сообщение.

Все настройки управления хранятся в файле keys.cfg, расположенном в директории Core. Если есть желание что-либо перенастроить — то смело изменяйте его с помощью обычного текстового редактора.

BUS



Максимальная скорость: 25 миль/час (40 км/час)
Крейсерская скорость: 18 миль/час (29 км/час)
Расстояние, проходимое с полным баком горючего: 200 миль (322 км)
Количество посадочных мест: 8
Грузоподъемность: 8000 фунтов (3600 кг)
Ресурс прочности: 400 ед.
Броня: средняя
Радиус разворота: 0 футов

SCOUTER



Максимальная скорость: 40 миль/час (64 км/час)
Крейсерская скорость: 30 миль/час (48 км/час)
Расстояние, проходимое с полным баком горючего: 300 миль (483 км)
Количество посадочных мест: 1
Грузоподъемность: 2500 фунтов (1125 кг)
Ресурс прочности: 250 ед.
Броня: легкая
Радиус разворота: 15 футов (5 м)

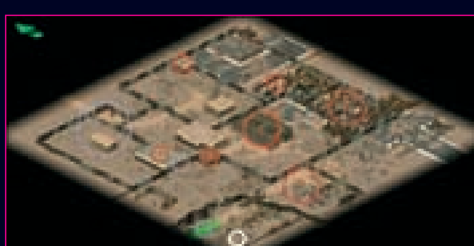
BUGGY



Максимальная скорость: 45 миль/час (72 км/час)
Крейсерская скорость: 35 миль/час (56 км/час)
Расстояние, проходимое с полным баком горючего: н/д
Количество посадочных мест: 1
Грузоподъемность: н/д
Ресурс прочности: н/д
Броня: легкая
Радиус разворота: 15 футов (5 м)

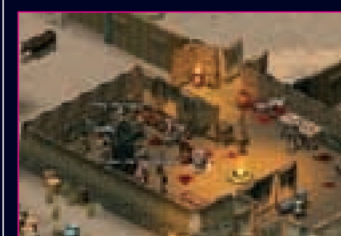
ПРОХОЖДЕНИЕ *МИССИИ* 1 — BRAHMIN *WOOD*

Итак, приступаем. Внимательно изучите карту и выслушайте брифинг. Несмотря на то, что нас ожидает достаточно простая миссия, которая вполне легко проходится одним персонажем, не следует пренебрегать осторожностью и пропускать мимо ушей советы и рекомендации командования — первый опыт никогда легким не бывает. Поэтому рекомендуем идти отрядом из трех бойцов: собственным персонажем, **Farsight** и **Stitch**. Первый — средней руки стрелок, второй — полевой доктор. Так что лучше всего создавайте вышибалу с хорошими навыками по обращению с легким оружием.



Проходить миссию нужно по предложенному маршруту — от места высадки 1 до самого логова бандитов 7 во главе с главарем по имени **Horus**. Если вы уверены в себе, то сразу включите режим **СТВ**, чтобы придать игровому процессу максимум динамики. Если же гложут сомнения, то остановите свой выбор на любом из двух походовых режимах — своего рода гарантия безопасности. Уровень сложности — не менее Normal, иначе совсем скучно.

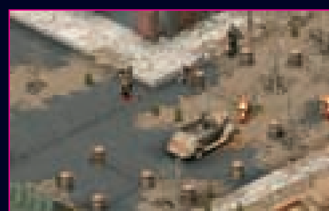




Загляните к лагерю 1 и поговорите со старейшиной. Точнее, выслушайте старейшину. Затем двигайтесь к домику 2, уничтожая по пути одиноких охранников. Внутри возьмите ключ и откройте дверь рядом с домиком.

Очистив территорию 3 от охранников и сторожевых псов, двигайтесь сначала на север (северное направление отмечено на карте зеленой стрелкой), а потом на восток. В здании, отмеченном серым кружком, находятся заложники, которых охраняет пара конвоиров. Освободите пленных (когда оба охранника будут убиты, несчастные будут рассыпаться в благодарностях) и двигайтесь дальше.

На огороженной территории, где находится будка с охранником 4, состоится самый напряженный бой. Три или четыре противника заняли очень



удобные точки и достаточно неплохо вооружены. Используйте в качестве защитных средств контейнеры и ржавый автомобиль (увы, он совершенно неисправен и не может быть использован в качестве средства передвижения).

Следующий этап — разборка с охранником в будке 4 и сражение в трущобах 5 и 6. Помимо двух-трех головорезов, которые поджидают вас среди развалин, один из противников занял оборону на крыше. Подобраться к нему не составит труда — рядом находятся как минимум три лестницы. Раз-



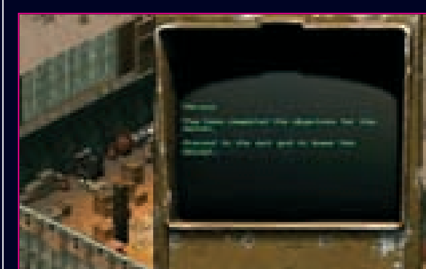


делавшись со всеми супостатами, подлечите бойцов и подготовьтесь к штурму логова бандитов 7.

Рекогносцировка следующая. Внутри находятся четыре бойца, включая самого Horus. Около дома бродит еще один охранник, однако, его до поры до времени можно не трогать.

Напротив входа есть мощная перегородка, которую следует использовать в качестве защиты. **Horus** и его верная телохранительница находятся в дальней части сооружения и прячутся за ящиками. Свои позиции они не покинут ни за какие коврижки, поэтому сконцентрируйте огонь сначала на телохранительнице, а потом вплотную подойдите к Horus и убейте его в ближнем бою — экономия патронов и веселое времяпрепровождение гарантированы.

Когда бездыханное тело главаря бандитов падет вниз, миссия будет успешно завершена. Соберите трофеи (кстати, один из сундуков будет очень сложно взломать без отмычек и специалиста-медвежатника — если таки не получится, не беда, вернетесь сюда после посе-



щения бункера Альфа Братства), добейте последних головорезов и возвращайтесь через калитку около точки 1 к месту эвакуации, отмеченной зеленым цветом.

Время возвращаться на базу — в бункер Альфа Братства. Там вас поджидают целых четыре персонажа, с которыми можно (и нужно!) пообщаться.

Первый, кого вы встретите в стенах бункера, будет торговец. Продайте ему все, что не является для вас ценностью, и прикупите необходимые

НОВЫЕ СОСТОЯНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Bandaged (перевязан). Возникает от чрезмерного злоупотребления первой медицинской помощью — все раны перебинтованы, живого места не осталось и пациент скорее похож на мумию, нежели на бойца. Негативный эффект — лечение такого бойца возможно либо с помощью стимпаков, либо продвинутыми методами врачевания. Чтобы избавиться от этого состояния — призовите на помощь медика (используйте умение Doctor) с соответствующим оборудованием (Doctor's bag). Кстати, будьте осторожны и со стимпаками — наиболее мощные из них могут действовать как наркотики!

Immobile (неподвижен). Персонаж потерял по какой-либо причине способность к передвижению — оглушен, сделал неловкое движение и пр. Состояние, понятное дело, временное — со временем оклемается.

Unconscious (без сознания). Возникает от профессионального удара или воздействия некоторых веществ. Проходит с течением времени. Отличие от предыдущего состояния — не может не только двигаться, но и вообще производить какие-либо действия.

Еще одна важная новая характеристика — ранг (показана в окне параметров персонажа). Повышение ранга происходит за успешное выполнение миссий, завершение бонусных заданий, дисциплинированности вашей команды и пр. Чем выше ранг, тем больше вероятность, что командование расщедрится на бронетехнику, мощное вооружение или хорошую броню.

ЛУЧШИЕ СЕТЕВЫЕ РЕСУРСЫ

Автор выражает благодарность Юрию Бушину (**aka Yurg**), ведущему сайта **www.freelancer.ag.ru**, посвященного стратегическим и военным играм. Там вы найдете исчерпывающую информацию не только по **Fallout Tactics**, но и по первым двум частям сериала, а также еще по многим другим культовым играм (**Jagged Alliance**, **X-COM** и др.).

Еще один замечательный русскоязычный сайт, посвященный вселенной **Fallout** — **www.fallout.ru** (раздел, посвященный **Fallout Tactics**: **www.fallout.ru/ft**). На сайте находятся полезные советы, прохождения, перечень оружия и предметов экипировки — в общем, все то, что необходимо для выживания на пустынных землях постъядерного мира...



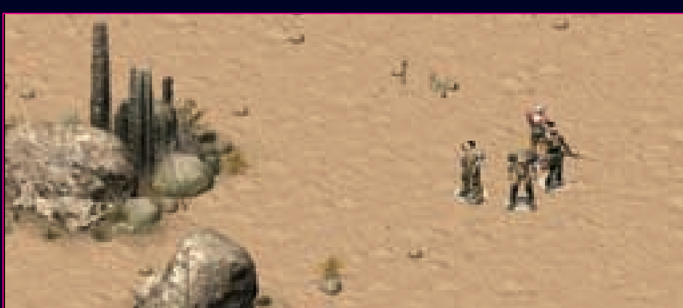
вентарь «самого обаятельного и привлекательного» персонажа все вещи, предназначенные для продажи. Не беда, если он окажется перегружен, — бартеру это не помеха.

Третий **NPC** — специалист по рекрутам. Вашему вниманию будет предложено несколько бойцов для найма. Из той троицы, чьи профалы выложил спец, нам больше всего понравился **Trevor** — не то что бы супер, но в бою себя проявить может. Впрочем, не забывайте, что



амуницию и оружие. Учтите, что вы можете нанять еще нескольких бойцов, которые будут экипированы лишь броней, — так что не стремитесь превратить в твердую валюту все вооружение.

Второй **NPC** — медик. Точнее, не столько медик, сколько продавец медицинского оборудования и препаратов. Общий совет по обоим торговцам — все операции купли/продажи должен вести персонаж с максимальным значением параметра **Charisma** — это позволит заметно сэкономить средства. Соберите отряд рядом с торговцем и перебросьте в ин-





каждый новый боец в команде — это лишний расход очков опыта. До третьей миссии включительно трех бойцов хватит за глаза. Выбор за вами.

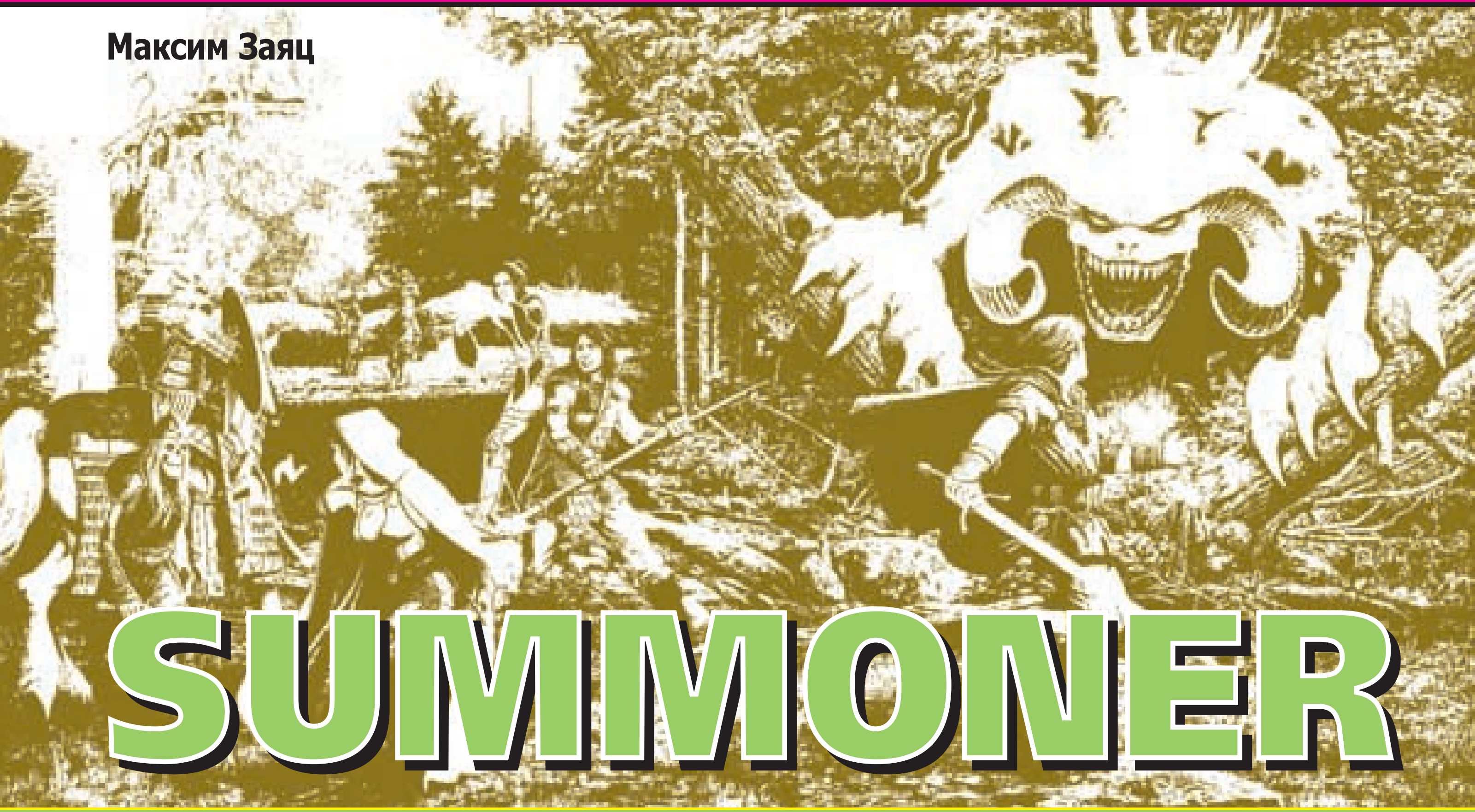
Наконец, четвертый **NPC** — один из командующих Братства. Именно он расскажет вам о предстоящем задании (т.е. о второй миссии), а также укажет место расположения новой цели.

Странствуя по карте, вы обязательно будете сталкиваться с различными противниками (random encounters). Иногда стычек можно будет избежать, иногда нет — тут все зависит от умения **Outdoorsman**. Кроме того, это умение влияет и на вероятность обнаружения особых локаций, например, места падения станции «Мир» или тусовки коров, играющих в покер...

Блуждать по карте можно очень и очень долго, однако пока вы не поговорите с командующим, то следующая миссия будет недоступна. Имейте в виду.

Окончание следует...

Максим Заяц

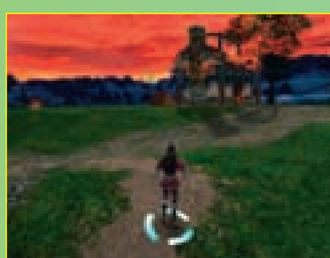


SUMMONER

Прохождение игры

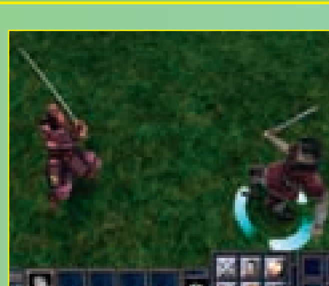
Мы начинаем эту игру среди развалин полусожженной деревни. Для начала нам предлагают изучить tutorial и немного освоиться с управлением. Что ж, будем изучать и осваиваться, благо назвать сложным обычный **point-and-click** интерфейс просто не поворачивается язык. Несмотря на кажущуюся свободу действий, путь на начальном этапе у нас только один, так что заблудиться будет довольно сложно. Продвигаемся вперед, по направлению к горящему зданию, и слева от него встречаем человека по имени **Mulik**, который еще раз подтверждает нам, что дела в деревне Масад идут хуже некуда. На живое подтверждение его слов мы натыкаемся сразу за горящим зданием, где оренианский разведчик на наших глазах убивает одного из крестьян. После небольшого **tutorial**, посвященного на этот раз основным приемам боя, мы получаем возможность примерно наказать мерзавца. Все очень просто: достаточно кликнуть один раз мышкой по фигуре противника, и дальше Джозеф все сделает за нас. О дополнительных боевых способностях — **chain attack** — мы поговорим немного позже, а пока что — в путь. Подобрав пожитки убитого разведчика, мы бежим вперед по направлению к лежащим на земле телам. Второй крестьянин еще жив! Его зовут **Aesik**, и от него мы получаем древний меч и первый квест игры — «**Aesik`s Sword**».

Если пробежать вперед и немного правее, мы вернемся к дому, возле которого начинали эту игру, — но уже с другой стороны — и получим возможность подобрать лежащие рядом с телом убитого крестьянина 10 золотых монет. В ящике за домом лежит **Revive Scroll**. Забрав его, мы бежим к следующему зданию и слева от него видим очередного разведчика, угрожающего крестьянину. Странно, но на этот раз обошлось без жертв... Избавившись от врага, мы пытаемся заговорить со «спасенным»... но, похоже, наш главный герой не вызывает у него ни малейшей симпатии. Бежим налево и начинаем подниматься вверх по склону холма, по дороге расправляясь с вражескими солдатами. Начиная с этого момента, они будут периодически появляться у нас на пути, но каждая такая стычка явно не заслуживает отдельного упоминания. Договоримся сразу же еще и вот о чем: соб-



рать все предметы в игре возможно, но времени на это потребуется вдвое больше обычного, да и описание прохождения растянется неимоверно. Мы постараемся упомянуть лишь некоторые из полезных мелочей, спрятанных на пути у нашего героя, предоставив желающим в меру сил и возможностей отыскивать остальные. Оказавшись в поселке на вершине холма, мы поворачиваем направо и бежим вперед, периодически отвлекаясь на стычки с оренианскими солдатами. По дороге заглянув в колодец — кто-то обронил в него 5 золотых монет, — мы добираемся до самого дальнего здания в восточной части деревни. В ящиках слева от него мы находим еще один **Revive Scroll**, справа спрятаны еще 10 золотых монет.

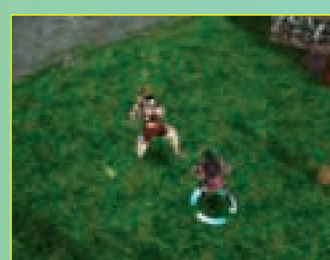
Справа от дома виднеется дорожка, уходящая вниз. Мы начинаем спускаться с холма, периодически избавляясь от оренианских солдат, и вскоре доходим до развилки.



Для начала нам стоит пойти направо и подобрать лежащие слева от небольшой хижины **Blue Pants**. Идем направо до конца и рядом со следующим, совсем уж крошечным домиком находим **Cloth Gloves**. Теперь можно возвращаться к развилке и спускаться вниз, к реке. Возле моста неподалеку от водяной мельницы стоят трое жителей поселка. Поговорив с человеком по имени **Nath**, мы получаем дельный совет: БЕЖАТЬ! Пока еще не поздно бежать из этой деревни, где орды солдат могущественной империи ищут парня, безумно похожего на нас, бежать к Яго — нашему старому учителю, живущему в городе Ленел. Получив очередной квест — «**Find Yago**», — мы с помощью заклинания **Heal** восстанавливаем запас здоровья нашего героя, сохраняем игру и переходим через мост. Там нас уже ожидает первый босс игры...

Босс: Barbarian Fighter

Судя по количеству убитых оренианских разведчиков, Джозеф должен находиться сейчас примерно на третьем уровне — а следовательно, бой этот не составит для него особого труда. Как бы то ни было, сейчас самое время применить дополнительные способности нашего героя — **chain attack**. В бою над головой Джозефа периодически появляется символ, напоминающий соединенные звенья цепи. Если в этот момент нажать на правую кнопку мыши, наш герой проводит одну из дополнительных атак — и символ появляется вновь, на этот раз уже на более короткий промежуток времени. Еще одно нажатие — и мы получаем возможность атаковать противника повторно. Все атаки должны отличаться друг от друга. Компьютер сам перебирает их, но мы можем осуществлять осознанный выбор, используя правую кнопку мыши в комбинации с одной из заданных в меню **Skills** клавиш (**Caps**, SHIFT, ALT и CTRL). Атаки следуют одна за другой, подобно звеньям цепи, и наша задача — научиться быстро и правильно собирать их воедино, не оставляя врагу ни малейшего шанса. Однако любая наша ошибка прерывает **chain attack**, вновь предоставляя противнику возможность атаковать



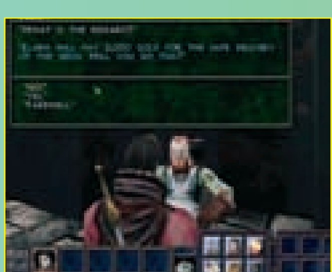
Джозефа. Ничего, у нас еще не раз будет возможность поэкспериментировать с этим полезным навыком. Пока же цель одна — победить. Уворачиваясь от ударов огромного молота, наш герой наконец-то убивает своего врага — и мы спускаемся к лодке, мирно покачивающейся на волнах реки.

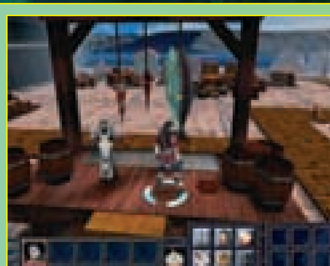
Граница любой игровой зоны обозначается хорошо заметной издалека желтой линией. Подходя к лодке, мы покинули зону деревни, и игра перенесла нас на карту. Первое, что необходимо



сделать после исчезновения экрана с надписью «**Loading**», — сохранить игру. Путешествуя по карте, мы можем случайно столкнуться с неограниченным числом противников, порой настолько сильных, что даже значительно превосходящий по опыту герой будет не в состоянии справиться с ними. Что делать в случае такой «неожиданной встречи»? Бежать! Оказавшись в окружении заведомо более сильных и многочисленных врагов, необходимо как можно быстрее найти выход из игровой зоны — ту самую спасительную желтую линию, которая вновь вернет нас на карту. Если же попытка убежать не увенчалась успехом, у нас есть возможность вступить в неравный бой и победить... или погибнуть и вернуться затем к сохраненной игре. Стрелка на карте указывает направление, в котором необходимо двигаться для того чтобы добраться до города Ленел. По прибытии мы оглядываемся по сторонам и восхищенно замираем на мгновение. Город просто огромен... Даже несмотря на то, что он разбит на отдельные игровые зоны, в нем довольно легко заблудиться. Повсюду бродят десятки людей. Далеко не обязательно разговаривать с каждым встречным — нас интересуют лишь **NPC**, над головой которых появляется восклицательный знак. Именно они снабжают нас полезной информацией, выдают новые квесты — или же просто могут продать что-либо полезное.

Миновав каменный мост, мы сворачиваем направо и спускаемся вниз по лестнице. Возле причала стоит **Durgan**, от которого мы получаем квест «**Durgan`s Lucky Charm**». К выполнению этого квеста мы, вероятно, вернемся немного позднее — ну а пока мы просто поднимаемся вверх по лестнице. В груде ящиков прямо напротив нас (слева от повозки) спрятаны 20 золотых монет, в ящиках слева — **Healing Draught**. Подойдя к городским воротам, мы поворачиваем налево и идем



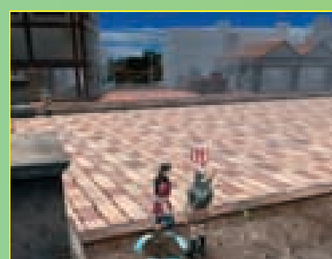


вдоль стены. Вскоре мы встречаем двух весьма забавных **NPC**. Один из них (тот, что стоит возле стены) представляется **Beelon`ом** и дает нам квест «**Seeds of Aahur**». Второй — **Crazy Iven** — сидящий под тентом слева, абсолютно безумен и несет полную чушь... которая, тем не менее, превращается для нас в квест «**Crazy Iven**». Слева от безумца на небольшом помосте рыбак предлагает всем желающим свежую рыбу. Поднявшись на помост и присмотревшись повнимательнее к самой крупной рыбине, мы получаем **Fiery Falchion** и завершаем квест «**Crazy Iven**». Справа от помоста (если стоять лицом к лестнице) в ящиках спрятан **Recovery Tonic**. Забрав его, мы разворачиваемся к помосту спиной и идем прямо к оружейной лавке. Неподалеку от нее в ящике можно найти **Icicle Rune**.

Мы возвращаемся к городским воротам и разговариваем с торговцем, стоящим слева от магазинчика снадобий. **NPC** сообщает нам, что его зовут **The Gret Ragneli** и предлагает нам квест под названием «**Ragneli`s Robbers**». Получив задание, мы покидаем городские окраины и через главные ворота проходим на рынок Ленела. Размеры этого района также поражают воображение. Для того чтобы не заблудиться, стоит время от времени сверяться с имеющейся у нас картой. Итак, слева от входа в дальнем ряду ящиков спрятаны 15 золотых монет. Вернувшись ко входу, мы поворачиваемся к нему спиной и идем прямо, в южную часть рынка. Дорога сворачивает налево, и по правую сторону мы видим мост с огромными колоннами при входе. Справа от моста находится палатка красного цвета, неподалеку от нее — груда ящиков. Обходим ее справа и нажимаем на клавишу X для того чтобы получить спрятанный среди ящиков **Healing Draught**. Возвращаемся к мосту. При входе нас встречает некий тип по имени **Jekhar**. После весьма малоприятного разговора с ним мы узнаем, что Яго отныне является доверенным советником принца... а также весьма много нового о себе и о своем будущем,

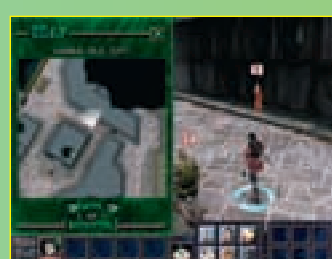
которое закончится в тот момент, когда **Jekhar** встретит нас за городскими стенами. Переходим через мост в южную часть рыночной площади. С другой стороны мост охраняют двое солдат. Того, что стоит справа, зовут **Earis**, и он является племянником **Aesik`a**. Отдав ему древний меч, мы завершаем еще один квест, получив в награду, помимо опыта, еще и **Bastard Sword**.

После моста главная улица заворачивает направо. Мы идем по ней, придерживаясь правой стороны, и вскоре встречаем оружейника по имени **Jarl**, который дает нам квест «**The Sword of Jarl**». В дальнем конце улицы мы видим мост. Немного не доходя до него, сворачиваем налево и проходим до конца небольшой улицы. Здесь стоит **Krys the Lantern Maker** — мастер, который пригодится нам на более поздних этапах игры. Запомнив это место, мы возвращаемся на главную улицу и идем обратно по направлению к мосту, на этот раз придерживаясь противоположной (правой) стороны. По дороге мы встречаем человека по имени **Mercer the Tailor**, который дает нам квест под названием «**Cerval`s Game**». Главная улица вскоре заворачивает налево, к мосту. Направо отходит небольшая улочка, в дальнем конце которой в бочках спрятан **Cleansing Tonic** (клавиша X). Также на



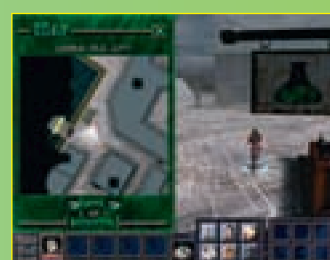
углу стоит **Bibrus the Bookseller**, с которым нам еще предстоит встретиться позднее. Повернув налево, к мосту и немного не доходя до него, мы видим справа еще одну небольшую улочку, изгибающуюся в форме буквы «**L**». Сворачиваем туда и проходим до конца улицы, забрав по дороге спрятанную в бочке на углу **Lighting Rune**. В дальнем конце улицы мы переходим через мост в Старый Город.

Старый Город, прибежище бродяг и всякого сброда, больше всего напоминает огромный лабиринт. Все темные узкие улочки похожи одна на другую, и ничего не стоит заблудиться здесь, в городских



трущобах. Мы сразу же выводим на экран карту и начинаем исследовать окрестности. Слева от моста находится магазин-аптека. Точно напротив нее на улице стоит женщина по имени **Varyssa**. После долгого рассказа о жизни своего народа она дает нам квест «**Shards of the Ghimaadi**». Получив очередное задание, мы начинаем бродить по Старому Городу в поисках типа по имени **Ivas the Gambler** (он должен быть где-то в южной части). Именно с него начинается выполнение квеста «**Durgan`s Lucky Charm**». **Ivas** заявляет нам, что продал амулет человеку по имени **Gebbin the Pawnbroker**. **Gebbin`a** мы можем отыскать неподалеку от Varyssa, но амулета у него также нет — он продал его рыночному торговцу по имени **Agilo**. Торговца мы будем искать немного позже — пока же стоит исследовать юго-западную часть Старого Города в поисках человека по имени **Merden**, который даст нам квест под названием «**The Infestation**». Выполнение этого задания позволит нам значительно пополнить содержимое своего кошелька. Задача заключается в тотальном истреблении существ, называющихся **bacite**. За хвост каждой убитой твари (**Bacite Tail**) **Merden** будет выплачивать нам по 50 золотых монет, которые ох как пригодятся нам на более поздних этапах игры. Позже, позже... Отыскав неподалеку от магазина вора по имени **Pedrog**, мы получаем от него квест под названием «**The Salt Smugglers**» и покидаем южную часть Старого Города.

Северная часть (выше моста, по которому мы сюда пришли) является менее запутанной, нежели южная. Слева от большого разрушенного дома нам необходимо отыскать человека по имени **Aravind** и получить от него квест под названием «**The Merchant of Orenia**». После этого, пройдя немного южнее, мы находим человека по имени **Beggar With No Eyes** и получаем от него квест «**The Beggar`s Eyes**». Дальше по этой же улице стоит **Weeping Butcher**, который предлагает нам квест «**The Rag Doll**». Собрав все возможные задания, мы возвращаемся к мосту, по которому мы пришли в Старый Город, и подходим к аптекарю, стоящему



возле магазинчика справа. По идее у этого типа должны находиться глаза старого нищего — вот только отдавать их нам задаром он не собирается, для начала придется выполнить квест «**The Salamanka`s Tongue**». Уф... Переводим дыхание и возвращаемся на рыночную площадь, в северную ее часть.

Нам необходимо отыскать торговца по имени **Agilo** и выяснить у него дальнейшую судьбу счастливого амулета. Торговец стоит рядом с голубой палаткой неподалеку от главной улицы в северной части рыночной площади. Разумеется, амулета у него также нет — он отдал его своей возлюбленной, которую зовут **Dama**. Единственным утешением является то, что в результате всей этой беготни мы получаем опыт... **Goodwife Dama** обретается на главной улице в южной части рынка. Расспросив ее, мы узнаем о том, что следующим владельцем амулета стал некто **Torras**, ювелир из Королевского района.

Продолжение следует...

СИ TACTIX

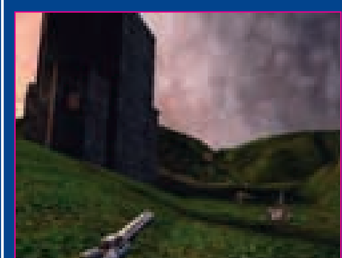
CLIVE BARKER'S UNDYING

Максим Заяц

Продолжение. Начало в номере 7(88) за апрель 2001 года.

Советы по прохождению игры на уровне сложности Medium

Путешествие заканчивается очень быстро: после загрузки очередного уровня мы оказываемся на пустынном берегу и бредем по направлению к виднеющимся вдали камням. Между ними имеется небольшой проход, миновав который, мы достаем револьвер и готовимся к неприятностям. Рев хаулера — и мы видим, как эти твари удаляются от нас. Здоровенный камень на дороге справа нам позволят миновать беспрепятственно, а вот возле следующего Патрика ожидает засада — целых три здоровенных голодных твари, доедавших кого-то за холмом слева. Отступаем назад, непрерывно стреляя из револьвера и применяя заклинание Ectoplasm. Не стоит беспокоиться о боеприпасах — скоро у нас появит-



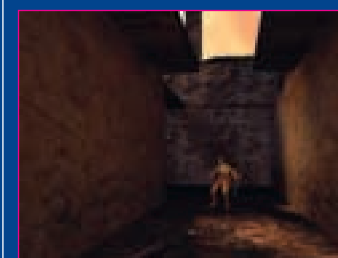
ся великолепная возможность пополнить запас. Покончив со стрельбой, мы подходим к тому месту, где нас поджидали хаулеры, и без особого удивления обнаруживаем там убитого Трсанти. Рядом с ним на земле лежит аптечка. Забрав ее, мы идем дальше по направлению к башне, постепенно вырастающей из-за холма перед нами. Вдали слышны раскаты грома — похоже, приближается шторм. И снова — рев хаулера, и целая стая монстров, бегущих по гребню холма. Не к нам... Мы подходим к башне как раз в тот момент, когда хаулеры нападают на двух Трсанти. Железное правило: враги наших врагов еще не есть наши друзья. Покончив с мострами, Трсанти непременно нападут на нас. Не стоит дожидаться этого — после того как будет убит последний монстр, мы можем открыть огонь на поражение и избавиться от фанатиков, прежде чем они доберутся до нас.

Дорога раздваивается: тропинка слева от башни поднимается наверх, в горы, правый путь ведет в долину. Мы идем направо. В наследство от двух убитых Трсанти нам достались две коробки патронов, немного поодаль мы находим тело третьего — и еще одну коробку патронов и аптечку. Вскоре мы видим небольшую поляну справа — мирно пасущегося ослика, убитого Трсанти и лежащую рядом с телом книгу, в которой говорится о монастыре и о древнем оружии под названием **Scythe of the Celts**. Созданное ради борьбы со Злом, оно навсегда исчезло из нашего мира... но, похоже, у нас есть шанс перенестись в прошлое и отыскать его там. Для того чтобы совершить это путешествие, нужно собрать три ключевых предмета — золотой медальон, ртутный эликсир и древний свиток с заклинанием, открывающим Врата Времени. Всего и делов-то... Мы идем дальше по направлению к виднеющимся вдалеке постройкам — и видим трех вполне живых Трсанти, мирно беседующих за деревянным забором. По окончании разговора один из этой троицы забегает в дом, а двое его приятелей остаются на месте. Патрик к тому времени уже прячется за изгородью — одной из многих в этом месте. Самый простой способ избавиться от наших соседей — пригнувшись, подкрасться к ним вплотную и затем израсходовать дюжину-другую патронов, не давая противнику опомниться и открыть ответный



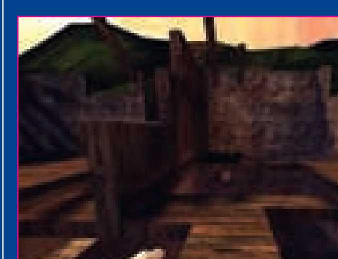
огонь. В результате нам достаются еще две коробки револьверных патронов и ключ от башни. Кстати, как раз оттуда к нам бежит еще пара фанатиков. Изгородь — великолепное укрытие для того, кто не желает быть подстреленным раньше времени, к тому же у компьютерных персонажей часто возникают небольшие... проблемы с передвижением по пересеченной местности. Открыв огонь с максимально возможной дистанции, мы не позволяем противнику приблизиться и вскоре окончательно расчищаем себе путь. Впрочем, ненадолго... Стоит нам приблизиться к башне, как с горной тропинки (левый путь на развилки) на нас с ревом обрушивается очередная троица хаулеров. До чего же все-таки приятно сражаться с ними на открытом пространстве. Можно бесконечно долго отступать назад, неторопливо перезаряжать револьвер и хорошо целиться, раз за разом избавляясь от очередного противника. После того как с хаулерами будет покончено, мы можем воспользоваться недавно найденным ключом для того чтобы войти в башню. Небольшое примечание: поднявшись вверх по горной тропинке, можно найти несколько серебряных пуль, лежащих рядом с телом очередной жертвы хаулеров, закрытые ворота — и еще примерно пять хищных тварей, бой с которыми, несомненно, заставит нас потратить пару аптечек и n-ное количество зарядов. Вывод: овчинка явно не стоит выделки, идем сразу в башню. В нише справа от входа мы находим ключ от сундука и медальон Солнца. Похоже, больше ничего интересного здесь нет. Мы выходим из башни и идем по направлению к заброшенной ферме, возле которой совсем недавно сражались с Трсанти. По дороге стоит оглядываться по сторонам в поисках случайно оказавшихся поблизости хаулеров. Но что уж точно остается неизменным — это засада, которая поджидает нас возле большого камня при входе в долину. Два хаулера впереди, два сзади — количество противников внушает невольное уважение. Отступаем назад, к лодке, непрерывно стреляя и применяя заклинание **Ectoplasm**. В скором времени что-то должно закончиться — либо хаулеры, либо наши аптечки. Покончив с врагами, мы возвращаемся к заброшенной ферме.

Кто сказал, что теперь нас должны оставить в покое? Стоит Патрику приблизиться к деревянному сараю (правое строение), как с шумом распахивается двери и нам навстречу устремляются еще два хаулера — обычный и здоровенный, серого цвета. По счастью, на пути последнего оказывается мирно пасущийся ослик, которого огромный монстр тут же начинает с увлечением поедать. Это наш шанс: подстрелив маленького хаулера, мы начинаем стрелять в голову здоровенной твари, надеясь на то, что она сдохнет, прежде чем сообразит добраться до нас. Уф... Утираем со лба холодный пот и заходим внутрь сарая. Здесь довольно темно — вероятно, стоит воспользоваться заклинанием **Scrye** для того чтобы лучше ориентироваться. Кровь капает откуда-то с потолка, соби-



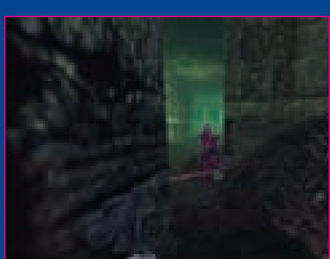
раясь в лужицу у нас под ногами. Похоже, нас приглашают подняться наверх... Отыскав в центре сарая лестницу, карабкаемся по ней на чердак — и сразу же разворачиваемся направо, стреляя по притаившемуся у стены хаулеру. Кажется, он обедал очередным Трсанти. Как бы то ни было, у этого бедолаги не было ничего полезного для нас. В крыше в дальнем левом (от входа) углу чердака зияет здоровенный пролом, в котором виднеется соседнее здание. Любопытно: удастся ли нам перепрыгнуть туда? Сохраняем игру и взбираемся на обломки досок на краю пролома. Один шаг для разбега — и прыжок в неизвестность, вернее, в то, что когда-то было окном разрушенного каменного дома.

Как здесь тихо... Поправочка: было тихо. Стоит нам сделать пару шагов вперед, и



в комнате перед нами с потолка падают доски — это на развалинах второго чердака резвится молодой хаулер. Забудем про него на время. У дальней стены этой комнаты лежит коробка патронов. Забрав ее, мы выходим из комнаты, поворачиваем направо и идем по останкам коридора. Свернув за угол, мы нос к носу сталкиваемся с Трсанти — последним из

троицы, беседовавшей возле изгороди. Помимо ножа этот тип вооружен дробовиком. Самое время для нас сменить оружие. :) Отступаем назад, непрерывно стреляя и применяя заклинание **Ectoplasm**, — сейчас сгодятся все способы для того чтобы привести опасного противника в неживое состояние. Покончив с ним, забрав лежащий рядом с телом дробовик и коробку патронов, мы возвращаемся к тому месту, где Трсанти выбежал нам навстречу. Заворачиваем за угол и проходим мимо комнаты слева. Налево и сразу направо. По обе стороны коридора находятся две небольшие комнаты, в той, что слева, на полке лежат бутылки с «коктейлем Молотова». Забрав их, мы возвращаемся в коридор и почти сразу убеждаемся в том, что он заканчивается тупиком — вернее, высокой деревянной перегородкой. Дверь в стене слева ведет наружу (именно через нее заходил в здание убитый нами Трсанти), а за перегородкой виднеется какой-то сундук. Как бы туда попасть? Ах да, у нас же остается еще одна неисследованная комната, мимо которой мы прошли совсем недавно. Заходим внутрь — и сразу же отступаем назад, отстреливаясь от двух внезапно спрыгнувших с потолка хаулеров. Покончив с ними, мы вновь возвращаемся в комнату и на этот раз проходим ее насквозь. Лестница прямо перед нами ведет на второй этаж — и в подвал, если обойти ее справа. Однако для начала нам необходимо подняться наверх. Обходим лестницу слева, взбегаем по ступенькам на второй этаж и видим, что для свободного передвижения по этим руинам необходимо быть как минимум хаулером. Что делать, придется учиться прыгать и нам. От лестницы мы проходим вперед к стене, затем направо по узенькой планке мимо оконного проема — и перепрыгиваем на верхнюю часть белой стены. Разворачиваемся направо, спиной к окну. Теперь по стенам и обломкам балок нам необходимо добраться до противоположной стены дома. Немного не доходя до нее, мы сворачиваем налево и в дальнем левом углу здания находим сразу две коробки патронов — одну для револьвера и одну для дробовика (именно здесь уронял с потолка доски первый хаулер). После этого нам необходимо вновь пройти через все здание — до той самой деревянной перегородки, отделявшей последнюю комнату. По счастью, на втором этаже она отсутствует, и мы можем без проблем спрыгнуть вниз рядом с сундуком. Не волнуйтесь, этот скелет не оживет. Открыв сундук ключом из башни, мы получаем ключ от люка в подвале.



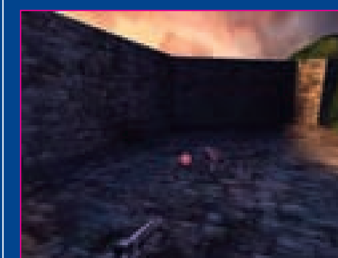
Теперь дело за малым. Выбравшись из комнаты с помощью прислоненной к перегородке доски, мы возвращаемся к лестнице, по дороге отстреливая еще двух непонятно откуда появившихся хаулеров. Обходим лестницу справа, спускаемся вниз в подвал и, забрав спрятанную за паутиной под лестницей аптечку, с помощью ключа открываем люк в полу. Через него мы попадаем в подземный ход, который ведет от фермы к монастырю.

Но для начала нам предстоит пролететь n-ное количество метров вниз по наклонной шахте. Благополучно приземлившись, мы идем вперед по узкому, затянутому паутиной коридору и вскоре выходим в главный туннель, стены которого изящно декорированы человеческими черепами. Вода под ногами, летучие мыши кружатся над головой, и неясная тревога постепенно заползает в сердце. Слишком тихо. Не к добру. Готовим заклинание **Invoke** и идем налево, по направлению к двум небольшим грудам костей. Аккурат возле них из воды выскакивают два скелета, которые явно дожидались нашего появления в течение последней пары веков. Избавившись от долгожителей с помощью заранее заготовленного заклинания, мы ждем, пока восстановится запас маны, и лишь затем идем дальше. Завернув за угол, мы видим впереди совсем уж большую груду костей, из которой при нашем приближении выбираются еще два скелета. Избавившись от них, идем вперед до конца туннеля. Там мы видим огромный колодец, над которым кружатся все те же летучие мышки. Падать вниз категорически не рекомендуется. Обходим колодец слева и, прежде чем зайти в длинный темный коридор, применяем заклинание **Scrye**. Добро пожаловать в комнату ужасов парка «Диснейленд»! Сейчас мы находимся точно под монастырем. Задрав голову, можно увидеть решетчатый пол сверху — и хаулеров, время от времени проносящихся по нему. Следует усвоить одну нехитрую истину: в этом коридоре никто не собирается нас обижать. Пугать — да; но вот есть, рвать на части и просто заколдовывать — ни за что на свете. Коридор постоянно петляет — в очередной раз заворачивая за угол, мы видим мчащихся навстречу летучих мышей, слышим рев хаулеров, а под конец, когда впереди уже виднеется выход, за решеткой в стене слева появляется сама Лизбет. Она молча смотрит на нас и уходит в свое мрачное подземелье... Уходим и мы — вперед, к свету.



После загрузки очередного уровня мы спускаемся вниз по склону холма, поворачиваем направо и идем вдоль стены полуразрушенного монастыря. Где-то вдалеке слышится рев хаулеров, но нам позволяют беспрепятственно завернуть за угол и приблизиться к невысокой каменной платформе, в центре которой лежит аптечка. За время, прошедшее с начала игры, мы уже успели усвоить, что просто так, без боя, полезные предметы раздают очень и очень редко. Как, впрочем, и на этот раз. Запрыгнув на платформу и присвоив себе аптечку, мы задираем голову наверх, готовим револьвер и **Ectoplasm** и отстреливаемся от спрыгнувшего на нас хаулера. Покончив с ним, смотрим наверх еще раз и ждем несколько секунд — за первым хаулером непременно последует второй. Не стоит расслабляться: спустившись с платформы, мы разворачиваемся налево, в том направлении, откуда мы пришли, — и видим еще парочку монстров, резвыми скачками набегающих оттуда. Избавиться от них с такого расстояния должно быть несложно... Продолжаем наше увлекательное путешествие вдоль монастырской стены. Неподалеку от каменной платформы находятся ступеньки, уходящие наверх. Слева от лестницы в полу виднеется пролом — стоит нам подойти поближе, и Патрик делает в дневнике новую запись. Пролом нужно расширить, и теперь нам необходимо отыскать среди развалин монастыря динамит. Поднимаемся вверх по ступенькам — два лестничных пролета с небольшой площадкой между ними. Оказавшись на верхней площадке, мы разворачиваемся налево и идем вперед (при желании в этом месте можно воспользоваться заклинанием **Scrye** для того чтобы увидеть мирно беседующих монахов — небольшую сценку из прошлого). Справа от нас находится еще одна лестница. Подойдя к ней, мы останавливаемся (!) и смотрим вперед. В дальнем конце небольшого двора лежит тело очередного Трсанти и рядом с ним — коробка патронов для дробовика. Желающим забрать ее придется сразиться как минимум с девятью хаулерами, появляющимися из-за стены как раз в тот момент, когда мы входим во двор. В этом бою нам явно придется потратить не одну коробку патронов и не одну аптечку — а также массу времени и нервов. Вывод напрашивается сам собой: туда ходить не стоит. :) Поднимаемся вверх по лестнице, поворачиваем направо и идем вперед по направлению к следующему пролету, откуда к нам спрыгивает очередной хаулер. Избавившись от него, мы поднимаемся наверх, к разрушенному мосту, соединяющему башню с основным зданием монастыря. Наверху мы видим еще одного хаулера (этот бежит издалека, и мы можем позволить себе неторопливо прицелиться), а также тело Трсанти и аптечку на краю холма справа. Забрав аптечку и полюбовавшись сверху на проделанный путь, мы возвращаемся к разрушенному мосту и проходим под ним.

Поднявшись направо по земляной насыпи, мы оказываемся на длинной каменной площадке и используем заклинание **Scrye** для того чтобы увидеть очередных монахов, занятых своими повседневными делами. Слева от нас находится вход в монастырь, справа — башня. Заглянем туда на минутку. Подойдя к башне, мы убеждаемся в том, что через разбитое окно вполне можно забраться внутрь. Внутри довольно темно и слышится чье-то аппетитное чавканье. Ну, так и есть: спустившись по винтовой лестнице на нижний ярус, мы невольно прерываем обед двух хаулеров, которые от обиды немедленно бросаются на нас. Подстрелив хищных тварей, мы забираем лежащую рядом с телом убитого Трсанти аптечку и поднимаемся наверх (по идее, там нас могут поджидать еще два хаулера). Так, а что если попробовать забраться на самый верх башни?

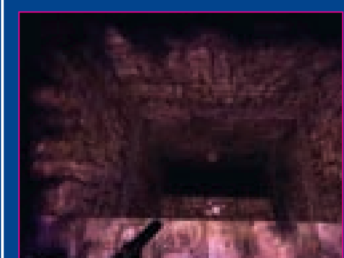


Наверняка там должно быть что-нибудь интересное. Поднявшись вверх по винтовой лестнице на следующий ярус, мы видим очень узкую деревянную балку, закрепленную у противоположной стены. Похоже, когда-то она была частью лестницы... Интересно, по ней можно забраться наверх? С трудом, но можно. На следующем ярусе нас дожидается очередная аптечка — и огромная каменная плита, обрушившаяся с верхнего яруса башни. Обойдя ее, мы забираемся наверх и проходим влево по остаткам деревянной платформы. На крышу башни можно подняться по закрепленной на стене лестнице, но, для того чтобы добраться до нее, нам придется перепрыгнуть через пролом. Это должно быть несложно: точно выбранное направление, пара шагов для разбега — и мы в полете хватаемся руками за лестницу и взбираемся по ней наверх. Приз ожидает нас на вершине башни: рядом с телом монаха на каменном полу лежит **Mana Well** — фиал, благодаря которому наш максимальный запас маны поднимается на 10 единиц. Забрав его, мы спускаемся вниз на первый (не считая подвала) ярус. Нелишним будет напомнить, что падение с большой высоты отнимает у Патрика массу энергии, а потому во время спуска не стоит пытаться сократить маршрут, спрыгивая с одного яруса на другой. Выход к разрушенному мосту находится точно напротив разбитого окна, через которое мы проникли в башню. В середине моста зияет пролом; перепрыгнув через него, мы заходим в основное здание, спускаемся вниз по ступенькам и спрыгиваем в большую яму справа. Теперь справа от нас находится лестница, ведущая наверх. Поднявшись по ней, мы находим тело еще одного

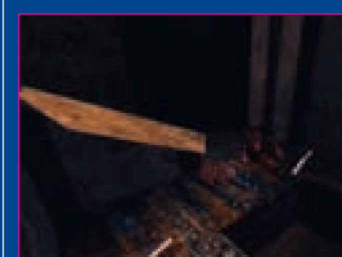


Трсанти и лежащую рядом с ним книгу, в которой говорится о монастыре и об оружии, ради которого мы отправились в это путешествие. Покончив с чтением, мы спрыгиваем с каменной платформы на уже знакомую пологую земляную насыпь — и вновь выходим на длинную каменную площадку, ведущую к монастырю и к башне. На этот раз мы идем налево. Завернув за угол, мы резко отступаем назад, непрерывно стреляя в спрыгнувшего сверху хаулера, а затем возвращаемся назад и забираемся по камням во внутренний двор монастыря.

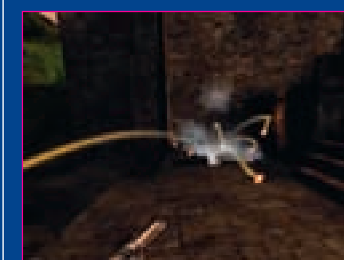
Оказавшись во внутреннем дворе, мы проходим вперед, по дороге полюбовавшись тенью, которую отбрасывает мо-



настырский крест на стену башни слева. Здесь далеко не так тихо, как снаружи. Забавная музыка, не правда ли? Оказавшись у дальней стены, мы сворачиваем направо и спускаемся вниз по камням в небольшой дворик, в дальнем конце которого лежит **Amplifier**. Насколько мы уже успели изучить эти полезные кристаллы, просто так их получить обычно не удается. Этот раз не станет исключением. Забрав лежащий на земле **Amplifier**, мы разворачиваемся на 180 градусов и старательно отстреливаем троих хаулеров, спрыгивающих во двор с противоположной стены. После того как с ними будет покончено, не стоит торопиться уходить. Смотрим на стену, медленно считаем про себя до десяти — и, наконец, еще одна тройка хаулеров прибывает навестить нас. Удобнее всего отстреливать их поодиночке, благо медлительность этих тварей после приземления позволяет нам прицелиться в голову. Покончив с хаулерами, мы покидаем маленький дворик, взбираемся вверх по камням и идем по внутреннему двору монастыря по направлению к башне. За стеной слева от нее мерцает какой-то таинственный зеленый свет. Красивый такой, переливающийся, он немного напоминает туман... который при нашем приближении превращается в Лизбет. После небольшого ролика эта сумасшедшая особа опять начинает заниматься любимым делом — метать в нас камни. Постараемся не обращать внимания. Обежав башню сзади, в дальнем правом углу двора мы находим коробку патронов. Теперь можно вернуться на середину двора и немного осмотреться («немного» — потому что долго стоять под градом камней крайне не рекомендуется :)). Если развернуться лицом к башне, в здании слева от нее будет виден открытый арочный проход. Бежим туда и в небольшом помещении находим лежащую на полу аптечку и скелета, который нехотя поднимается при нашем приближении. Избавившись от нежити с помощью заклинания Invoke, мы забираем аптечку и быстро выходим обратно во двор — Лизбет имеет дурацкую привычку перепрыгивать с крыши на крышу, и как раз сейчас она должна поудобнее устраиваться у нас над головой. На выходе мы поворачиваем направо — и видим уходящую вниз лестницу, на которой буквально написано «Спускайтесь скорее!». Спускаемся. Слева от входа находится еще одна лестница, на этот раз уходящая на-



верх. Поднявшись по ней, мы видим два коридора — темный, прямо перед нами, и светлый, выходящий налево. Вначале мы заходим в светлый коридор и, завернув за угол, оказываемся в комнате с разрушенным потолком и погасшим камином. Слышится характерный звук находящегося неподалеку **Amplifier**, а в дальнем углу комнаты рядом с телом Трсанти лежит очередная аптечка. Подобрав ее, мы резко разворачиваемся и отстреливаемся от двух хаулеров, бесшумно спрыгнувших с потолка. В идеале валяющиеся на полу камни должны задержать их на несколько секунд и позволить нам выйти из этого боя без единой царапины. Одержав победу, мы возвращаемся обратно к лестнице и заходим в темный коридор. Еще одна лестница, ведущая наверх. Поднимаясь по ней, мы встречаем двух хаулеров, один из которых выделяется ненормально большим размером и окраской. Отступаем назад и стреляем, стреляем, стреляем... На этот раз лучше воспользоваться дробовиком, благо дистанция все равно будет куда меньше, чем нам хотелось бы. Вновь поднявшись вверх по лестнице в темном коридоре, мы попадаем в небольшой проход с двумя комнатами слева. Первая комната пуста, во второй лежат тело убитого Трсанти и аптечка. Забрав аптечку (придется основательно попотеть, чтобы не свалиться при этом в пролом в полу), мы выходим из комнаты и идем налево. Довольно большое помещение с погасшим камином. Знакомо, не правда ли? Все верно: через проломы в полу виднеется комната, в которой пару минут назад мы подбирали аптечку и сражались с хаулерами. Использовав заклинание **Scrye**, мы можем увидеть здесь еще одну сценку из жизни монахов. Как бы то ни было, сейчас нас в первую очередь интересует камин. Подойдя к нему, мы переходим в режим «**Sneak**» (по умолчанию клавиша) и осторожно заглядываем в дымоход. **Amplifier** лежит на небольшом выступе точно под нами. Встав боком к камину (почему-то именно этот способом оказывается наиболее



эффективным) и стрейфясь буквально по миллиметру в сторону, мы наконец-то благополучно сваливаемся в дымоход и получаем в награду очередной **Amplifier**. Если попытка оказалась неудачной, ее можно повторить, но при этом не стоит забывать о том, что внизу нас, скорее всего, будет поджидать еще один хаулер. **Amplifier** стоит приберечь до лучших времен — в конце концов, единственное заклинание, которое нам необходимо было усилить до максимума, это **Ectoplasm**. Впрочем, с другой стороны, неплохо было бы уменьшить расход маны на заклинание **Invoke**, которое очень пригодится нам в самое ближайшее время. Ну хорошо. Определившись с **Amplifier**, мы вновь поднимаемся наверх и теперь обращаем внимание на арочные проходы в стене напротив камина. Нас интересует средний (второй от входа). Добравшись туда, мы перепрыгиваем через пролом в полу и идем направо, к окну. Возле окна лежит тело очередного Трсанти, дробовик и... динамит! Собрав все это богатство (в этот момент на нас сверху может спрыгнуть хаулер), мы выпрыгиваем в окно и выходим из внутреннего двора на уже знакомую длинную каменную площадку. Отсюда у нас есть два пути. Первый — долго и мучительно спускаться вниз по лестницам, по дороге отбиваясь от хаулеров и расходуя аптечки. Второй — просто спрыгнуть с площадки и, спустившись вниз по склону холма, повторить недавно проделанный путь вдоль монастырской стены к пролому в полу слева от лестницы. Небольшое примечание: спрыгивать с площадки нужно прямо напротив выхода из внутреннего двора монастыря. Установив над проломом зажженную динамитную шашку, мы благоразумно отступаем назад. Гремит взрыв, и пролом в полу расширяется настолько, что теперь туда может пролезть человек — Патрик Гэллоуэй, например.

Итак, мы оказались в катакомбах. Пройдя немного вперед, мы видим справа лестницу, ведущую к закрытой двери. Дверь заперта, но под лестницей спрятана аптечка, которую мы можем с чистой совестью прикарманить. Выбравшись из-под лестницы, мы идем направо и вскоре попадаем в кольцевой «коридор», стены которого украшены изображением скелетов. Использовав заклинание **Scrye**, мы можем увидеть монаха, который ходит по кругу. От входа делаем несколько шагов вперед и, дойдя до стены, открываем дверь справа. Внутри этой комнаты на полу лежит скелет, а у дальней стены стоит сундук, который открывается при нашем приближении. Синхронно с ним сзади оживает скелет, но, прежде чем избавиться от него, мы должны достать из сундука коробку патронов — в противном случае крышка может снова захлопнуться, и мы останемся ни с чем. Превратив скелета в пыль с помощью заклинания **Invoke**, мы выходим обратно в коридор и идем направо. Миновав несколько дверей, закрытые ворота и заваленный проход, мы видим открытый проходи слева. Сохраняем игру, готовим дробовик и заходим внутрь. В последующем ролике нам показывают двух мирно обедающих хаулеров здоровенного размера. По окончании ролика они довольно лениво бросаются на нас.





С 1 Апреля по 31 Мая производится подписка на 2-е полугодие 2001 года.

Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2001" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов".

Подписной индекс журнала

"Страна Игр" **88767**

"Страна Игр" + CD **86167**





Оформить подписку в режиме ON-Line через internet с оплатой по карточкам VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club или JCB, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте www.gameland.ru

(game)land

ф сп-1

АБОНЕМЕНТ на газету / журнал ______ (индекс издания)

Журнал "Страна Игр"

Количество комплектов: ______

на 2001 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ПВ	место	литер

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

на газету / журнал ______ (индекс издания)

Журнал "Страна Игр"

Стоимость	подписки	___ руб. ___ коп.	Количество комплектов:
	переадресовки	___ руб. ___ коп.	

на 2001 год по месяцам:

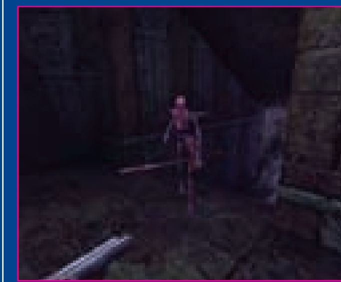
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

хоть немного расчистить себе дорогу. Пробегая между двумя дверьми, стоит заглянуть в ту, что справа, — помимо скелета в этой комнате можно найти динамит и аптечку. Не задерживаясь ни на секунду, мы покидаем комнату и бежим направо до тех пор, пока перед нами не появляется дверь с огромным серебряным замком. Ключ от него мы забрали из сундука в келье аббата, так что теперь дело за малым — открыть дверь и сделать шаг вперед, к безопасности.

Поднявшись верх по лестнице, мы готовим револьвер и заклинание **Ectoplasm**. Летучие мыши, обитающие в этом коридоре, наносят не слишком большой урон, но все равно терпеть их присутствие весьма и весьма обременительно. Время от времени используя заклинание **Ectoplasm** для того чтобы избавиться от крылатых хищников, мы идем по хорошо освещенному коридору. Вскоре после второго поворота откуда-то сверху на нас спрыгивает хаулер. Избавившись от него и миновав еще пару поворотов, мы попадаем в коридор со стеклянным потолком. Пройдя его до конца, стоит резко развернуться и избавиться от двух хаулеров, бесшумно спрыгнувших с потолка у нас за спиной. Наконец, коридоры заканчиваются, и, подстрелив несколько последних летучих мышей, мы спускаемся вниз по лестнице в винный погреб. На полу возле дальней бочки слева лежит обойма фосфорных патронов для дробовика. Способные, помимо обычного урона, еще и поджигать противника, они очень пригодятся нам на более поздних этапах игры... но нужно быть готовым к тому, что, как только мы приблизимся к бочке, перед которой они лежат, оттуда выскочит хаулер. Избавившись от хитрой твари, мы забираем аптечку, лежащую в дальнем правом углу винного погреба и разворачиваемся по направлению ко входу. Весьма велика вероятность того, что именно сейчас к нам со спины подкрадываются еще два монстра, заранее потирая лапы в предвкушении легкой добычи. Облом, господа твари, облом. Подстрелив хаулеров, мы идем в темный коридор направо. В проходе слева от нас виднеется большая двойная дверь (использовав заклинание **Scrye**, можно увидеть, как наш старый знакомый аббат запирает ее в далеком прошлом) и две лестницы, уходящие наверх. Нам предстоит еще не раз вернуться в эту комнату, пока же мы просто проходим мимо и в конце коридора открываем дверь справа.

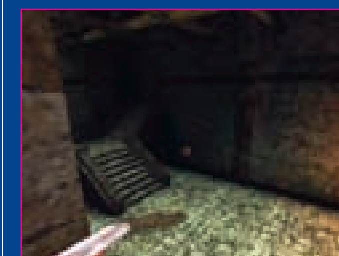


Пришло время для подвигов в духе Индианы Джонса. Завернув за угол в следующем коридоре, мы видим злосчастного Трсанти — одного из немногих доживших до этого момента, — который медленно опускается на пол, пронзенный стрелами ловушки. Что ж, враг, спасибо, что предупредил. Применив заклинание **Scrye**, мы видим, как некоторые квадраты пола окрашиваются в красный цвет. Всего и делов-то — не наступать на них. Забрав лежащие рядом с телом Трсанти патроны, мы идем направо, старательно обходя и перепрыгивая предательские плиты пола, затем, миновав ловушки, поворачиваем налево и открываем дверь в конце коридора. Мы попадаем в Комнату Ветра. Красивый потолок, не правда ли? Спустившись вниз по наклонной дорожке, мы проходим сквозь паутину и оказываемся в полутемном коридоре, заваленном грудами костей и наполненном звуком ветра. Готовим заклинание **Invoke** и дробовик, а затем идем налево. Свернув за угол, за паутиной в арке слева мы находим аптечку, после чего идем по коридору до тех пор пока не начинают гаснуть светильники — внезапно, один за другим. И вот теперь нам нужно бежать — бежать со всех ног к той самой комнате с красивым потолком, стараясь по дороге не сбить с ног какой-нибудь скелет. Заняв стратегически выгодную позицию на вершине наклонной дорожки, мы переводим дух и ждем своих врагов. Скелеты не заставят нас долго ждать. Всего их будет штук шесть-восемь — сильных, кровожадных и непроходимо глупых. Глупых настолько, что у них не хватает ума всей толпой пройти через паутину и прикончить нас в этой маленькой комнате. Подниматься наверх они будут поодиночке, словно давая нам возможность восстановить запас маны после каждого применения заклинания **Invoke**. Что ж, спасибо. :) На крайний случай — два скелета подряд — мы можем просто отойти за угол. После того как со скелетами будет покончено, мы вновь спускаемся в темный коридор и на этот раз идем направо. Заклинание **Invoke** должно быть наготове на случай одного-двух заблудившихся скелетов. Мы сворачиваем в первый же проход справа и, миновав его, вновь возвращаемся в основной коридор, подобрав по дороге аптечку. Для того чтобы лучше ориентироваться в темноте, стоит использовать магическое зрение, альтернативный вариант — зажигать по дороге погасшие светильники. Патрик делает это автоматически, стоит нам лишь приблизиться к ним. Вернувшись в основной коридор, мы вновь идем направо и вскоре видим еще одну перегороженную паутиной наклонную дорожку, ведущую в ярко освещенную комнату. Мы вновь поднимаемся наверх.





Похоже, все подвальные помещения монастыря находятся в подобном плачевном состоянии. После загрузки очередного уровня мы вновь видим пролом в потолку и груду камней на полу. Делать нечего — взобравшись на камни, мы поднимаемся наверх, в комнату, где раньше монахи хранили питьевую воду. Сейчас, разумеется, вододный канал разрушен. Мы идем к виднеющейся в дальнем углу лестнице, по дороге миновав еще один пролом в полу. В этом месте стоит сохранить игру. Справа от лестницы лежит аптечка. Подобрав ее, нужно как можно быстрее начать подниматься вверх по ступеням, попутно отстреливая спускающихся нам навстречу хаулеров. В идеале их должно быть всего трое, однако, если ненадолго замешкаться на лестнице, количество монстров может значительно увеличиться. Избавившись от хаулеров, мы поднимаемся вверх по следующему лестничному пролету, проходим через маленькую комнатку и, подобрав лежащую на полу аптечку, осторожно огибаем дыру в полу и заходим в дверной проем слева. Яркое небо над головой, знакомые места вокруг — похоже, мы выбрались. Применив заклинание **Scrye**, мы видим монаха, который нажимает на один из блоков в стене слева от обоймы фосфорных патронов. Последуем его примеру. В стене справа от нас открывается секретная дверь, за которой лежит ртутный эликсир и ключ от монастыря. Теперь у нас есть все необходимые ингредиенты для



активации временного портала. Дело за малым — осталось найти этот самый портал. Забрав патроны, мы спрыгиваем вниз, во двор монастыря, и неторопливой походкой направляемся к выходу. Ну кто мог ожидать, что земля у нас под ногами внезапно провалится, и мы вновь окажемся в подвале?!

Возможно, мы могли бы и успеть... но что уж теперь говорить. Оказавшись в знакомой комнате с разрушенным водоводом, мы благополучно сваливаемся в ближайшую к лестнице (!) дыру в полу. И вот мы снова в катакомбах. Как мило... Дождавшись, пока игра загрузит очередной уровень, мы идем по коридору направо, по дороге заглянув в одну из дверей и достав из сундука патроны для дробовика. Дальний конец коридора ярко освещен факелом, приблизившись к которому, мы видим Лизбет. После очередной порции насмешек наша красавица убегает, напоследок натравив на Патрика двух хаулеров. Стреляем по ним из револьвера и применяем заклинание **Ectoplasm**, быстро отступая назад по коридору. Покончив с монстрами, мы возвращаемся к тому месту, где стояла Лизбет, и заворачиваем за угол. Мы идем по коридору до тех пор, пока перед нами не появляется дверь с большой замочной скважиной. Мы открываем ее недавно найденным в тайнике ключом и заходим внутрь.

Прямо перед нами находится очень узкий, очень темный коридор, заполненный туманной дымкой. Кто там обитает? Хаулеры, конечно. Готовим дробовик и заклинание **Ectoplasm** и заходим внутрь. Медленно продвигаясь вперед, мы поднимаемся по ступенькам и видим поворот налево, однако проходим мимо него для того чтобы забрать лежащую в тупике аптечку. Вернувшись к повороту, мы проходим следую-



щий отрезок коридора, на этот раз миновав поворот направо. В тупике нас поджидает одинокий хаулер. Избавившись от него, мы быстро разворачиваемся на 180 градусов. Коридор, по которому мы только что прошли, постепенно оживает и заполняется хищными монстрами. Однако нам удалось занять стратегически выгодную позицию: стоя в тупике, мы можем без помех отстреливать хаулеров, которые мешают друг другу в узком проходе и могут атаковать нас только по одному и только с одной стороны. Всего их будет штук шесть-восемь... Если нас никто не атакует в течение примерно десяти секунд, это хороший признак: значит, враги кончились, можно выходить. Мы возвращаемся к пропущенному повороту и идем налево, все еще настороженно оглядываясь по сторонам в поисках заблудившихся хаулеров. Поднявшись вверх по ступенькам и миновав последний проход, мы забираем лежащую в нише аптечку и спрыгиваем вниз, в ярко освещенную комнату с большой лестницей в дальнем левом углу. Сразу же из-под лестницы выскакивают два (!) огромных хаулера и устремляются по направлению к нам. Можно сразу принять бой, можно попытаться перехитрить монстров и забежать в комнату справа, надеясь, что они не последуют за нами (иногда это срабатывает). Как бы то ни было, правая комната тоже не пустует — в ней нас дожидаются трое обычных хаулеров. При определенном невезении эта тройка может объединиться с двумя громадными тварями, притаившимися под лестницей, и устроить нам веселую жизнь. Как бы то ни было, у нас есть достаточно большое пространство для того чтобы отступать и стрейфиться до бесконечности, да и запас аптечек к этому времени должен быть весьма и весьма приличным. К тому же, действуя «стадом», монстры обычно становятся поразительно неповоротливы и неуклюжи. Как только с ними будет покончено, мы собираем лежащие в комнате справа серебряные пули и бутылки с «коктейлем Молотова». В укрытии монстров под лестницей спрятана аптечка. Забрав ее, мы поднимаемся наверх и в следующей комнате поворачиваем большое колесо на стене справа. Слышится звук открывающегося «чего-то», и мы выходим в холл через дверь напротив. Слева от нас внизу находится двойная дверь (запертая аббатом из прошлого), ведущая в убежище Лизбет, и две лестницы. Дверь прямо перед нами сорвана с петель, и мы можем без помех зайти в комнату напротив и повернуть еще одно колесо. На выходе из комнаты нас поджидают два хаулера, примчавшихся снизу, — но можно даже не тратить времени на сражение с ними. Повернув налево, мы быстро поднимаемся вверх по лестнице и выходим к алтарю монастыря.



Немного же осталось от главного зала — несколько стен и никакого потолка. Хорошо еще, что алтарь уцелел. Слева от него в стенной нише лежит аптечка. Забрав ее, мы разворачиваемся спиной к алтарю и идем в дальний конец «зала», к противоположной стене. Слева от запертой двойной двери находятся небольшой проход и лестница, ведущая наверх, к коробке патронов для дробовика. Забрав ее, мы возвращаемся к алтарю и применяем заклинание **Scrye** для того чтобы увидеть сцену из прошлого. Похоже, именно в этом месте монахи хранили **Scythe**, и вскоре у нас появится возможность лично убедиться в этом. Справа от алтаря находится лестница, на верхней площадке которой лежит аптечка. Забрав ее и подсмотрев с помощью магического зрения за молящимся монахом, мы спускаемся вниз, к озеру, вокруг которого установлены три постамента. Тот, что находится справа от нас, предназначен для медальона Солнца, левый — для ртутного эликсира. На средний постамент необходимо положить свиток с заклинанием Времени, после чего все вокруг озаряет вспышка света, и в озере появляется отражение звездного ночного неба и абсолютно целого монастыря. Мы входим в воду, и магия Времени переносит нас в далекое прошлое...

Продолжение следует...

AMERICA

Андрей Кожин

Советы по прохождению игры

ИНДЕЙЦЫ

The Santee Sioux Uprising

Цели:

1 *Найти и уничтожить пять главных складов американцев.*
2 *Уничтожить все дома в Новом Ульме.*
3 *Вождь должен выжить.*

В начале уровня ваше население состоит из вождя, двух женщин, нескольких лучников. Посылаем лучников охотиться на бизонов, пасущихся рядом с вашим лагерем. На первых порах это поможет вам пополнить запасы еды. Обучите рабочих, это можно сделать в вигваме вождя, и направьте их рубить лес. Для начала хватит и 4-5 человек. Как можно ближе к лесу поставьте лесопилку (чем меньше дорога у



рабочих, тем быстрее добываются ресурсы). Наконец, рабочие готовы и занимаются делом. Пора всерьез подумать о питании. Для того чтобы обрабатывать поля, вам понадобятся женщины. Не скупитесь, произведите их десяток. Строим зернохранилища (каждое обслуживает не больше пяти полей), следовательно, вам понадобится, по меньшей мере, два. Старайтесь располагать их так, чтобы вокруг можно



было поместить поля (тоже в целях уменьшения времени, потраченного на дорогу туда и обратно). Теперь все готово для дальнейшего развития — два главных ресурса добываются. Следующий шаг — защита. На этом уровне вам с ней надо поторопиться. Поэтому возводим тренировочный вигвам. Минут через 5-7 после начала уровня появятся гости, и вы к этому времени должны располагать шестью лучниками. Небольшой совет — отведите вождя подальше. Пускайте его в бой только в крайнем случае, а то у него есть дурная привычка лезть под пули и погибать.

Следите за полями, они постоянно требуют восстановления. Тренируйте лучников. Когда их соберется достаточное количество (человек 40, не считая обороны), то можно идти выполнять поставленные задачи. Переходите реку через брод, который находится на юге от леса, и идите на запад. По дороге вам будут попадаться склады американцев. Само собой разумеется, их надо уничтожать. У края карты находится поселение, можете его тоже уничтожить. Не ходите на юго-восток! Там хорошо укрепленный плацдарм противника. Все нужные склады расположены на западной половине карты. Когда вы это сделали, пополните свою армию из резервов, которые, я надеюсь, вы не забывали производить у себя в лагере, и направьте свою армию на северо-запад. Там находится Новый Ульм. Вам осталось его полностью уничтожить.

The Battle on the North Platte River

Цель:

1 *Уничтожить четыре башни у реки на севере для того чтобы американский конвой остался беззащитным.*

Для того чтобы выполнить это задание необходимо:

А) Построить деревню.
Б) Собрать войска.



Делайте усовершенствования для зернохранилища и лесопилки и посылайте несколько рабочих добывать золото. Оно понадобится для обучения копейщиков. Постройте несколько тренировочных вигвамов, тогда ваши войска будут строиться намного быстрее. Когда вы соберете две армии (здесь и дальше армия — 20 человек), смело идите в атаку. Первые две башни находятся с вашей стороны реки,



чтобы найти другие, вам придется перейти на другую сторону реки через брод. Охрана вокруг них не особо сильная, и вам не составит труда их разрушить.

Цель:

2 *Не пропустить американский обоз, двигающийся с юго-востока.*

Берите остатки ваших армий и двигайтесь по дороге на юго-восток. Из лагеря подведите на дорогу подкрепление. Обоз, который вам надо уничтожить, не такой уж беззащитный. Его будет сопровождать конвой из стрелков и конников. Соединитесь и устройте засаду. Когда появятся враги, уничтожьте конвой, обоз догоните немного позднее. Он время от времени останавливается, хотя сильно с этим затягивать не стоит, иначе вам не удастся его поймать.

Цель:

3 *Уничтожить лейтенанта Коллинса.*

Возьмите армию и двигайтесь к реке. Переходите брод и направляйтесь на запад. Там с небольшим отрядом обосновался нужный вам лейтенант. Совет один: убейте их всех, и проблем не будет.

The Red Cloud War

Цель:

1 *Отвести пятнадцать лошадей союзникам Соу на юго-запад.*
2 *Не дать разрушить вигвам Соу.*
3 *Не нападать на поселенцев и торговцев на севере, иначе придет подкрепление из Фил Крип.*



На этом уровне вам добавят усовершенствования лесопилок и зернохранилищ до второго уровня. Можно построить вигвам старейшин, в котором изобретаются улучшения оружия и брони для войск. Постройте армию из десяти-пятнадцати человек и срочно посылайте ее на помощь южному поселению Соу, иначе без вашей поддержки они будут уничтожены. По дороге вы, скорее всего, встретите небольшой конно-пеший отряд американцев. Снимите с них скальпы. Когда вы отбили атаку синих мундиров на поселение Соу, можете возвратиться домой и собрать еще одну армию лучников. В это время отправьте посланца во вторую деревню ваших союзников. Они расскажут, где можно найти необходимых для выполнения первого задания лошадей. Пастбище охраняют пара башен и отряд, состоящий из стрелков и конных командиров. Уничтожьте их и захватите лошадей. Теперь вы можете спокойно скакать на юго-запад за обещанной наградой. Расположите всадников в пределах границы племени Соу (она помечена зелеными флагами) и дайте команду расседлать лошадей. Вождь племени Соу выделит пятнадцать стрелков и отправит вас в северное племя. Ступайте туда и пообщайтесь с их предводителем. Он откроет вам карту и расскажет, как подловить отряд американцев. Основными силами можете двигаться туда, а небольшим отрядом, состоящим из десяти лучников, попробуйте прокрасться через лес рядом с горами к складу и уничтожить его, не вступая в схватку с башнями. Возвращайтесь к главным силам. Своими армиями займите позиции на плато, заблокировав проход «синим мундирам». Если к этому моменту американцы еще не появились, то немного подождите. Учтите, вам предстоит бой, по меньшей мере, с сорока всадниками. Подготовьтесь как следует.

Beecher`s Island

Цель:

1 *Пробраться на юго-запад, переплыть через реку на остров и разрушить четыре пушки.*

Пушки — довольно грозное оружие, но не волнуйтесь, начинайте обустраивать деревню и обучать войска. Появились новые постройки — школа камуфляжа и костер. Первая необходима вам для обучения войск плаванию, а вторая позво-



ляет строить огненных лучников. Сделайте все улучшения. К тому времени, как все будет построено, а войска будут рваться в бой, вам несколько раз сменят цели. Останется одна.

Цель:

2 *Уничтожить американского лейтенанта на западе.*

Сделайте пару вылазок на вражескую территорию для того чтобы узнать ландшафт местности. После возьмите все войска и плывите на другую сторону реки. Осторожно, не высаживайтесь рядом с пушками, лучше возьмите немного восточней. Переходите через плато и идите к складу. Уничтожьте всю охрану, после сгруппируйтесь и идите в атаку на западный форт. Вы победите, так как охрана там не особо сильная.

Victory over the Crow

Цель:

1 *Присматривайте за своими союзниками, а как только у вас будет достаточно*

сил, уничтожьте все вигвамы Кроу на северо-востоке.

Стройте деревню. Постарайтесь как можно быстрее обеспечить достойную охрану деревни, Кроу нападут очень быстро, причем это будут стрелки (бойцы с ружьями). В основном они приходят и нападают с севера. Ну вот, первая атака отбита, защита восстановлена, время строить телегу. Да, телегу. Она понадобится для того чтобы перетащить ружья из склада, находящегося немного севернєй вашего поселения, в вигвам вождя. Кстати, в этот вигвам можно посадить одного бойца, который в случае необходимости будет его защищать. Я советую выделить для этого дела стрелка как самого мощного бойца. В случае необходимости он сильно испортит нервы нападающим. Транспортировка закончена. Теперь вы имеете в наличии пятнадцать ружей. Это



довольно неплохо. Обучайте стрелков. В это время возьмите армию лучников и идите на юго-восток. Там вы встретите посланца от ваших союзников. Следуйте за ним. Дойдя до деревни, побеседуйте с вождем и получите задание.

Цель:

2 *Освободить женщин Соу.*

Женщины находятся немного севернєй деревни союзников, на поляне, окруженной горами. Их охраняет небольшой отряд под командованием знахаря. Убейте их всех и возвращайтесь героями обратно к деревне Соу. Там вас ждет сюрприз в виде пятнадцати всадников (неплохая помощь). Возьмите у себя в деревне армию и идите на северо-запад. Если по дороге вам будут попадаться зеленые индейцы, советую всех их убивать. На северо-западе находится еще одна союзная деревня, в которой вы получите новое задание.

Цель:

3 *Помочь освободить рудник, который захватили Кроу.*

Рудник охраняет небольшой отряд индейцев. Уничтожьте их всех. В награду за помощь вождь выделит вам пять каноэ. Каноэ — мощная боевая единица. Его дальнобойность вызывает уважение. На этом уровне оно почти непобедимо на воде. Юго-восточную армию ведите через восточное плато к поселению Кроу. Каноэ должны перекрыть речные пути и начать атаковать вражеские войска и прибрежные постройки. Северо-западную армию соединяем с подкреплением из дома и двигаемся вдоль реки на северо-восток. Осторожно, вам будут мешать. Не забывайте — войска, находящиеся на воде, не могут атаковать. Перед подходом к вражеской деревне вас ожидает сюрприз — ловушки. Чтобы их разобрать, направьте вашего лучника на нее. Следите за курсором, он должен быть красным. Атакуйте вражеское поселение. Дома на всякий случай подготавливайте подкрепление. Не давайте никому убежать, иначе они обоснуются в другом месте.

Gold in the Black Hill Mountains

Цели: Уничтожить три американских золотых склада, расположенных на севере.

Подсказка: Продвигайтесь, выставив вперед замаскированные отряды, и избегайте башен.

Начало уровня. У вас уже построены костер и школа камуфляжа. Делаем все доступные усовершенствования, потом берем лучника и двигаемся им по берегу реки. По дороге вы соберете небольшой отряд. Теперь вы можете плыть на другую сторону реки. Двигайтесь на восток, там



находится подъем на плато. Следуйте по плато на север до упора, а потом немного на запад. Убивайте все войска, попадающиеся вам по дороге, при этом постарайтесь сделать так, чтобы у вас никого не убили. Для этого после каждой стычки постойте на месте и восстановитесь. Не нападайте на работников и башни, иначе очень быстро появится подкрепление. Так вот, я отвлекся, идем на запад и видим башни. Используем камуфляж и незаметно пробегаем между ними. Теперь берем южнее, при этом советую держаться ближе к горам. По дороге убейте двух стрелков, замаскируйтесь и спускайтесь на равнину. Идите на восток мимо лесопилки. Никого не убивайте. Поднимайтесь на плато, и, о счастье, вы видите четырех индейцев (неплохая помощь в нашей ситуации). Возвращайтесь обратно за лесопилку и идите по дороге на север. По дороге вы встретите несколько вражеских стрелков. Как с ними поступить, вы знаете. Как только вы увидите башню, углубляйтесь в лес рядом с нею и без проблем пройдете дальше. Теперь ваш путь лежит в северно-западном направлении. Там находится индейская деревня. Подойдите воинами к строениям, и у вас появится возможность их использовать. Немного южней находится отряд лучников, три работника и лесоруба. Изучите танцы и заклинания знахаря. Это можно сделать в вигваме знахаря. На данный момент вам доступны следующие виды магии: «орлиный глаз» — поможет вам осмотреть окрестности, «танец молнии» — неплохое заклинание, вызывающее молнию. Оно неплохо действует на скопление войск. Обучайте несколько знахарей, берите войска и ступайте сначала на север по дороге, до подъема на плато. Там вы заметите две башни. Разрушьте одну из них и продвигайтесь вперед. Возле двух домов поверните на юго-восток. Вам надо дойти до спуска на равнину, где вас поджидают знахарь и два огненных лучника. Уничтожьте башню, расположенную южнее вас. Теперь дорога к первому складу открыта. После его разрушения вам предстоит дорога на север. Когда увидите башню, уничтожьте ее. Немного дальше вы найдете второй склад. Теперь поднимайтесь на плато и держитесь западного направления. Когда увидите священную землю, остановитесь. Простым смертным туда не попасть, они сразу погибнут. Подводите нескольких знахарей. Кстати, их небольшой отряд расположен немного южнее священной земли. Убейте женщин и разрушьте поля заклинанием приветствия. Осталось уничтожить последний склад. Он находится на западном плато.

Crazy Horse

Цель:

1 *Уничтожить лагерь американцев на юге.*

Обустраиваем деревню. У вас появилась возможность строить вигвам знахаря и усовершенствования брони и оружия третьего уровня, обучать новую боевую единицу — метателя ножей. На этой карте золото находится на западе, недалеко от вашего лагеря. Постройте знахарей и обучите их танцу дождя. Это очень полезное умение позволяет увеличивать плодородность полей на 2/3. Его надо применять постоянно. Позаботьтесь о защите. На вашу деревню будут постоянно нападать с юга конно-пешими армиями, состоящими в основном из стрелков, по 7-8 человек в группе, американцы. Для того чтобы осложнить им жизнь, расставьте женщинами ловушки. Лучше будет, если южные подходы к вашему поселку станут одной большой ловушкой. Постройте каноэ (можно два или три) и плывите по восточной реке на юг. С реки вы сможете безболезненно разрушить башни обороны противника. Дома обучите две армии из стрелков и огненных лучников. Теперь вы готовы к атаке на американцев. Советую башни уничтожать огненными лучниками. В форте разломайте все строения.

2 Уничтожить город на западе.

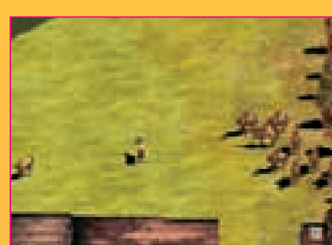
Здесь проблем нет. Пополните свою армию, возьмите подкрепления, которые вам прислали Соу, и переходите реку через брод. Двигайтесь по лощине. Если хотите, можете уничтожить башни, которые будут вам попадаться по дороге. Лощина выведет вас к американскому городу. Его охраняют две башни и пара группировок бойцов. Уничтожьте их всех и разломайте постройки.

The Battle of the Little Big Horn

Цель:

1 *Уничтожить на юге все тренировочные здания и дома ловцов.*

Обучайте женщин и обрабатывайте поля. Постройте пару тренировочных вигвамов и начните собирать войска. Расположите их у южного подхода к деревне. Оттуда постоянно будут нападать американцы. Призовите четырех знахарей и научите их танцу дождя и магической силе (она прибавляет пятьдесят пунктов маны). Если ваша золотая шахта закончилась, то вы сможете найти еще одну на северо-западном острове. Постройте рядом с ней склад золота и перевозите золото при помощи травоесов. Когда у вас обучится армия из шестидесяти огненных лучников и стрелков (лучше верховых), можете продвигаться на юг и выполнять первое задание. По дороге вы





встретите сильное сопротивление, но чем меньше тренировочных лагерей останется, тем проще будет становиться ваша задача. После уничтожения базы появится новое задание.

Цель:

2 *Перехватить отряд американцев до того как они достигнут северной реки.*



Ведите свои войска через брод на другую сторону реки. Займите удобную позицию и подготовьтесь к бою. 50-60 воинов должно хватить для уничтожения отряда американцев.

Цель:

3 *Разрушить северный лагерь американцев.*

Остерегайтесь. Почти сразу после того как вы получите это задание, на вас нападут с севера, поэтому ваши усилия вначале должны быть направлены на оборону северного брода. Отбейте атаку и смело идите в атаку. Ваши огненные лучники превосходно справятся с поставленной задачей. Когда все будет разрушено, вы победите и увидите небольшой мультфильм.

МЕКСИКАНЦЫ

Trade route

Цель:

1 *Провести двенадцать коров на северный склад.*

2 *Купить десять ружей.*

Начинается все как обычно. Строим лесопилку и фермы (у мексиканцев этим, слава богу, занимаются мужчины). Все войска необходимо собрать недалеко от командного поста. Обязательно поместите в него оружейника, того, которого обучают в кантине, — это достойные воины (единственный их недостаток — стоимость обучения), и они смогут обеспечить за-



щиту командного поста. Первые атаки начнутся очень быстро. Вас постоянно будут тормошить то бандиты, то индейцы. Всегда будьте настороже, враги будут прорываться к вашим зданиям и уничтожать рабочую силу. Для того чтобы их остановить, нужно понять одну вещь — они появляются с трех мест: востока, запада и севера :). Берегите коров, их очень просто увести. Кстати о коровах, они вам очень пригодятся, производите их как можно больше и отправляйте пастись. После этого за них можно будет получить 25 золотых. Пользуйтесь этим для пополнения своих золотых запасов. Вы, наверно, уже заметили одиноко стоящих женщин в балахонах — это монашки. Они обладают замечательным умением — лечение (как были замечательны индейцы, лечились сами). Хорошо, что эти служители церкви могут исцелять автоматически, надо просто разместить их ближе к войскам. Хочу вам дать совет: не стройте гачо. Бойцы из них никудышные, лучше соберите армию из 20-ти оружейников, возьмите в поддержку монахинь и идите на север рушить поселение бандитов. Потом берите коров и под прикрытием ведите их к складу. Не забудьте купить в торговом посту ружья.



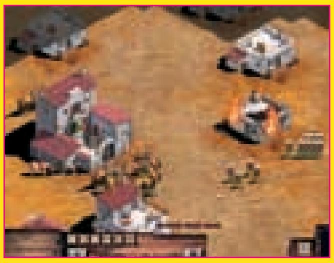


Border protection

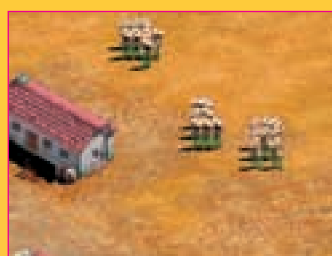
Цель:

1 *Сохранить, по крайней мере, два барака.*
2 *Уничтожить главные постройки индейцев.*
3 *Не дать разрушить ваш командный пункт американцам.*

На этом уровне вам предстоит нелегкий бой. Вас постоянно будут атаковать бандиты и индейцы по всем направлениям. Начните обустраивать деревню, пошлите рабочих рубить деревья и добывать золото. Лесопилка и шахта находятся возле ближнего к вам барака. Отведите солдат от восточного барака к западному, лишние бойцы там не помешают, а восточный рубеж вы все равно не удержите. Возле ближнего барака постройте кантину и обучите как можно больше оружейников. Копите войска как можно быстрее, потому что массированные атаки будут сопровождать всю начальную часть игры. Советую сделать усовершенствование пистолета и защиты. Расставить войска надо так: основная группа у ближнего барака, остальные пускай охраняют северо-западный барак и ваше поселение. Не забывайте выращивать коров. Сделайте две телеги и перевезите на них 20 ружей со склада, который находится немного восточней второго барака. Для того чтобы перейти в наступление, вам понадобится солидная армия. Оба вражеских лагеря хорошо охраняются, и там вы положите не один десяток солдат. Для начала займитесь уничтожением индейцев, иначе они смогут попортить вам нервы своими заклинаниями и угробить много войск. Берегитесь ловушек, которыми утыканы все подступы к их деревне. Самая лучшая тактика — это разбирать их при помощи милиции. Возьмите часть отрядов и заблокируйте выход с плато недалеко от первого барака. Еще один совет: всегда держите немного войск в своем поселении, враги могут зайти с тыла, через южный брод. Борьба будет долгой и затяжной, вам потребуются вся ваша выдержка и умение.







Alamo

Цель:

1 *Защитите свой форт.*
Срочно берите свои войска и мчитесь на запад. Уничтожьте всех атакующих ваш форт.
2 *Уничтожьте все американские отряды, захватившие Аламо, и убейте героев Боуи, Крокета и Тревиса.*
3 *Ваш командный пост должен выжить.*
4 *Санта-Ана должен остаться в живых.*

Первое, о чем вы должны подумать, — оборона. На ваш укрепрайон постоянно будут нападать, поэтому стройте на северном и восточном выходах по две башни. Обязательно для пущей надежности оставьте в каждой из башен пушку и милиционера. Не забывайте добывать лес, пищу и золото. 1000 золота находится рядом с командным центром. Дерево без всяких проблем лучше добывать в южном лесу, поместив лесопилку на просеке, разбивающей лес пополам. Стройте пушки, вашу главную ударную силу, улучшайте оружие и броню. Когда в ближайшей шахте золото иссякнет, двигайтесь на восток. Там вы сможете найти сначала одну, а чуть дальше и другую золотую жилу. На юго-западе расположен склад, в котором вы найдете немного ружей. Когда соберете приличную армию, можете пойти в атаку на восточный город американцев. Вражеские башни уничтожайте при помощи пушек. Когда они будут разрушены, атакуйте пехотой. Город слабо укреплен, и сильного сопротивления вы не встретите.





Дальше ваши действия должны распределяться так: двигайтесь на север, подтягивайте туда пушки. Пехотой произведите зачистку местности от праздношатающихся отрядов. Двигайтесь дальше, и вы увидите цитадель американцев, окруженную каменным забором и напичканную пушками, башнями и охраной. Начните с деревянной пристройки, в которой расположены 2 пушки и башня под охраной пехоты. Потихоньку подводите пушки на безопасное расстояние и ломайте забор. Когда в нем образуется достаточная брешь, пожертвуйте одной армией, состоящей из гучо, и разломайте к чертям все что сможете. После этого огонь орудий перекиньте на каменную стену. Пока они ее ломают, используйте лошадей для разведки. Сделать это можно так: расседлайте конника и получите возможность в течение 30 секунд управлять лошадью. Осмотрите вражеский форт и запомните, где находятся солдаты и орудия. Стена разломана, пускайте еще отряд и уничтожайте кого сможете (желательно пушки). Теперь вы можете подойти к крепости с другого бока. Сделайте еще одну брешь в заборе и заходите в крепость. Расположите там войска и планомерно начните все уничтожать. Вначале лучше передвигаться вдоль забора. Постоянно обучайте подкрепление. Главное теперь не спешить, потихоньку бастион за бастионом уничтожайте врагов. Чтобы пройти этот уровень, надо обладать огромным терпением.

War on the Rio Grande

Цель:

1 *При помощи лодок переберитесь на американскую сторону и найдите патруль около ранчо.*
2 *Захватите командира, убив его помощника.*

Подсказка: *Возьмите как можно больше людей, время не ждет.*

На выполнение этого задания вам дается 8 минут. Ваше действия таковы — берете все имеющиеся войска и двух монахинь. Загружаетесь в лодку и плывете на другой берег. Там смело двигаетесь на назначенное место и уничтожаете кавалеристов. Главное, чтобы ваши удальцы не убили коменданта. Теперь вы получите новое задание.





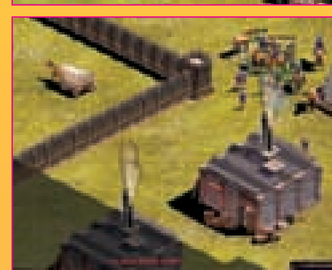
3 *Пересечь реку на востоке и уничтожить две фабрики оружия, чтобы прекратить поставки вражеской артиллерии.*

4 *Идите на север и уничтожьте фургоны с поставками генерала Тейлора.*

Подсказка: *Остерегайтесь башен, стоящих вдоль реки.*

Как всегда, орошаем поля, рубим деревья и добываем золото. Обучаем больше работников. Когда появятся свободные деревяшки, строим рядом с фермами две, лучше три башни. Сажаем туда милиционеров или оружейников. Теперь, когда тылы закрыты,





проблем не будет. Разводите коров, вам понадобится золото. Собираем войско из 40 милиционеров и оружейников и загружаем их в лодки. Осторожно плывите на восток. Для пушек лучше взять отдельную лодку. Это будет вашей ударной единицей. При помощи ее очистите берег. Высаживайте пехоту и двигайтесь к оружейным заводам. Разметайте охрану, разрушьте заводы. Следующее наступление на север. Не спешите, подведите пушки, вам встретятся башни. Когда дорога будет открыта, уничтожьте повозки.

Battle of Monterrey

Цель: *Продержаться сорок пять минут и не дать уничтожить командный пост.*



Самое главное — поставить как можно больше башен. Они должны быть расположены возле лесопилок, шахт и проходов в ваш форт. Постарайтесь правильно и быстро их разместить и наполнить их воинами. Хорошо, что в начале уровня вы обладаете существенным запасом ресурсов. Через небольшой промежуток времени вы почувствуете себя в западне. (Вот как



чувствовали себя бедные американцы в третьей миссии) Единственное отличие — у них шансов не было, а вам надо продержаться меньше часа. Следите за постройками, не откладывайте их починку. Особенно это важно для башен. Держите мобильную группу всегда наготове, в ее помощи вы будете постоянно нуждаться, потому что атака может начаться в любом месте, а возможности башен не безграничны. Когда время будет подходить к концу, напрягитесь, враги удвоят свои усилия.

Border Patrol

Цель: *Постройте форты в пределах, отмеченных флагами областей.*

Подсказка: *Отряды мятежников хотят вернуться в страну.*

Ваше положение в этой миссии еще более плачевное, чем в предыдущей. Открытое место, мало оборонных сооружений, мало войск. Это сразу нужно исправлять, поэтому обучаем оружейников, милиционеров и покупаем пушки. Рабочими ставим башни. Их надо расположить так, чтобы перекрыть все подступы к вашему поселению. Поставьте



несколько башен и внутри города, они будут уничтожать тех, кто все-таки проскочит. Все дело в том, что враги повсюду. Базы американцев на востоке и юге, индейцы базируются напротив вас за рекой. Используйте возможность ставить стены, это хорошая преграда для врагов. Их лучше располагать на юге. Расставьте по берегу реки башни. Посадите поля, чем больше, тем лучше, иначе еды вам будет хронически не хватать. Золото находится недалеко от вас на востоке. Это небольшая шахта, и у нее имеется существенный недостаток — она находится на дороге вражеских отрядов, и существует большая вероятность того, что ее разломают. Самое правильное решение в вашей ситуации — разводить коров. Для этого вам понадобится, по крайней мере, три хасинды. Сделайте все усовершенствования оружия и защиты. Процесс застройки займет довольно длительное время. Когда вы сможете набрать небольшой отряд из нескольких пушек и бойцов, то двигай-

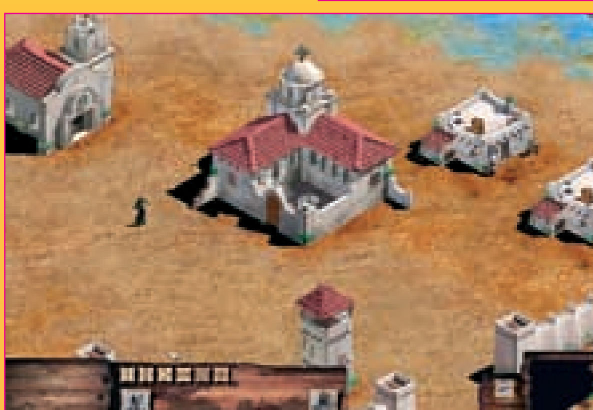


тесь к месту, где вам надо расположить форт (на восток). Возьмите с собой несколько рабочих, на всякий случай, если вдруг новую постройку будут атаковать, вы всегда сможете вовремя ее починить. После того как они построят форт, отведите их на безопасное расстояние, но не очень далеко. Разместите в форте войска, которые вы привели с собой. Подкопите золота и обучите еще войск, потом опять подкопите и еще обучите, и опять подкопите и поставьте второй форт в положенное ему место. Первое задание выполнено, но игра продолжается.

2 *Уничтожьте вождя*

К вам пришло подкрепление, состоящее из четырех лодок. Ха-ха, хороший намек, но не волнуйтесь, вам хватит и три лодки войск. В одну лодку грузим пушки, в другие — все что осталось, плывем к индейскому поселению. Я бы вам посове-





товал разрушить на индейском берегу с лодок все, до чего вы сможете дотянуться. Плывем дальше. Вам надо попасть на северо-восток. Там на берегу расположен американский форт. Уничтожаем его стандартным способом с лодки и высаживаемся на берег. Берем всю доступную пехоту и несемся в атаку на вождя. Не раскидывайтесь силами. Вам просто нужно уничтожить вождя, чтобы победить в этой миссии, а заодно и в кампании.

Окончание следует.

КОДЫ PC, PS

КОДЫ PC

Serious Sam

В процессе игры нажмите [**F1**], чтобы открыть окно консоли. Введите один из ниже приведенных кодов, нажмите [**Enter**], а затем снова [**F1**] чтоб активировать соответствующую функцию.
cht_bGod — режим бога
cht_bGiveAll — получить все оружие
cht_bRefresh — восстановить все жизни
cht_bGhost — режима прохождения сквозь стены
cht_bInvisible — режим невидимости
cht_bFly — режим полета

Альтернативные коды
В процессе игры нажмите [**~**], чтобы открыть консоль и введите в ней один из нижеприведенных кодов:
please god — режим бога
please giveall — получить все оружие
please refresh — восстановить все жизни
please ghost — режима прохождения сквозь стены
please invisible — режим невидимости
please fly — режим полета
please killall — действие этого кода неизвестно
please open — действие этого кода неизвестно
please tellall — действие этого кода неизвестно

Fate of The Dragon

Нажмите <**Enter**>, после чего введите следующие коды:
!obj+god! — режим бога (прежде чем ввести этот код, выберите юнит)
!obj+speed! — увеличивает скорость игрового процесса
!obj+godblessovermax! — увеличивает уровень всех генералов (сначала выберите соответствующие юниты) и увеличивает количество ресурсов.
!om+win! — выиграть
!om+fog! — увидеть всю карту
!obj+gold! — получить дополнительное золото
!obj+timber! — получить дополнительное дерево
!obj+rawmeat! — получить дополнительное мясо
obj+corn! — получить дополнительное зерно
!obj+food! — получить дополнительную пищу
!obj+Iron! — получить дополнительное железо
!obj+wine! — получить дополнительное вино
!obj+all! — получить все

Star Wars: Battle for Naboo

В меню войдите в «**Настройки**» (**Options**) и затем в «**Пароли**» (**Passwords**), после чего введите соответствующие коды (если код был введен правильно, вы должны услышать специфический звук):
JHGNRGAS — доступ ко всем уровням
FMRYLDAD — уровень темной силы
EOWXZGAS — фотография команды
DIWMZIAR — показать оглавление

КОДЫ PS

SnoCross: Championship Racing

ATV
На экране главного меню зажмите R1 и нажмите ↑, →, ↓, ↑, →, ↓. Если код введен правильно, то экран мигнет. Теперь выберите любой снегоход, чтобы начать гонку на ATV.

Go-Cart
На экране главного меню зажмите R1 и нажмите →(2), ←(2), →(2). Если код введен правильно, то экран мигнет. Теперь выберите любой снегоход, чтобы начать гонку на Go-Cart.

Demo mode
На экране главного меню зажмите R1 и нажмите ↑(3), ↓(3). Если код введен правильно, то экран мигнет.

Дополнительные снегоходы и трассы
Одержите победу в классе 500cc, чтобы «открыть» hill climb и дополнительные снегоходы и трассы.

Fear Effect 2: Retro Helix

Галерея
На экране главного меню первого диска нажмите ←, →, ↑(2), ↓, ○. Если код введен правильно, то вы услышите сигнал. Теперь выберите «**Option**», далее «**Extra**», а там — «**Art Gallery**». Для диска 2 нажмите ↑(2), R1(3), □ вновь на экране главного меню. Тоже самое и для диска три: L1, R2, L1, R2, L1, □.

Cheat mode
Пройдите игру на любом уровне сложности и сохраните результат. Начните новую игру с сохраненного файла и дождитесь пока закончится вступительный ролик. Когда Rain исчезнет с экрана, слева вы увидите маленькую командную панель. Подойдите к этой панели, должна возникнуть привычная опция «**Use**». Нажмите △ и введите один из нижеприведенных кодов:
Все оружие — «**11692**».
Бесконечные патроны — «**61166**».
Режим больших голов — «**10397**».

Spec Ops: Stealth Patrol

Выбор уровня
Установите игру на паузу, зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите △, ○, □(2).

Пропуск уровня
Установите игру на паузу, зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите ○, □, ✕(2).

Неуязвимость
Установите игру на паузу, зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите ✕, △, □, ○.

Бесконечные патроны
Установите игру на паузу, зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите ○, □, △, ✕.

Пополнить здоровье
Установите игру на паузу, зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите △(2), ✕(2).

Пополнить боекомплект
Установите игру на паузу, зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите ✕(2), △(2).

Первое спец оружие
Установите игру на паузу, зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите △, ✕(3).

Второе спец оружие
Установите игру на паузу, зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите ✕(3), △.

Тяжелое оружие
Установите игру на паузу, зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите △, ✕, □(2).

Реактивные ботинки
Установите игру на паузу, зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите △, □(2), △.

Реактивные ранец
Установите игру на паузу, зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите □(2), △(2).

Все коробки содержат power-up
Установите игру на паузу, зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите ○, ✕(2), ○.

Instant shape build
Установите игру на паузу, зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите □(2), ○(2).

Неразрушимая база
Установите игру на паузу, зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите ✕, △(2), ✕.

Easy gun build
Установите игру на паузу, зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите ○(2), ✕(2).

Easy buddy build
Установите игру на паузу, зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите ○(2), ✕, ○.

Мирные животные
Установите игру на паузу, зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите ○, □(2), ○.

Большеног
Установите игру на паузу, зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите △, □(2), ✕.

Большие стволы
Pause the game, then hold L1 + R2 + R1 + R2 и нажмите △, ○(2), △.

Knockout Kings 2001

Играть за Ashy Knucks
Введите «**KNUCKS**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Ashy Knucks.

Играть за Barry Sanders
Введите «**SANDERS**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Barry Sanders.

Играть за Jason Giambi
Введите «**GIAMBI**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Jason Giambi.

Играть за Junior Seau
Введите «**SEAU**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Junior Seau.

Играть за Owen Nolan
Введите «**NOLAN**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Owen Nolan.

Играть за Steve Francis
Введите «**FRANCIS**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Steve Francis.

Играть за baby
Введите «**BABY**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть baby.

Играть за bulldog
Введите «**BULLDOG**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Bulldog.

Играть за clown
Введите «**CLOWN**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Clown.

Играть за Cyclops
Введите «**EYE**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть cyclops.

Играть за gorilla
Введите «**GORE**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Gorilla.

Укус за ухо
Во время боя зажмите L1 + R1, чтобы «обвиснуть» на противнике, а затем нажмите △ + ○ + ✕ + □.

Запрещенные удары:
head butt — зажмите R1 + R2 и нажмите △.
low punch — зажмите R1 + R2 и нажмите ✕.
kidney punch — зажмите R1 + R2 и нажмите ○.
elbow — зажмите R1 + R2 и нажмите □.
kick — нажмите △ + ○ + ✕ + □.

ДМИТРИЙ ЭСТРИН estrin@gameland.ru

Последнее время я вновь стал перечитывать старые номера «Страны Игр». И особенно приятно перечитывать «Обратную Связь». Вы знаете, сейчас все лучше. Письма действительно стали интереснее, читатели стали изобретательнее в своих предложениях, изощреннее в критике и интереснее во взглядах на жизнь. Причем не только игровую. Доказательством послужит настоящий выпуск «Обратной Связи». А начнем его очень символично, со своеобразных воспоминаний:

magazine@gameland.ru

Летопись СИ (отрывки)

...В те времена на Земле не было порядка. Выходившие из под перьев мастеров игры селились везде. Дикие и необузданные, они жили во тьме. Горстка людей, называвших себя Охотниками, пытались приручить и понять игры.

...Собравшиеся вольные Охотники, мастера из мастеров, на счету которых было множество пройденных игр, создали объединенное государство под названием Страна Игр. Развивающаяся страна ширилась и богатела. Много храбрых и умелых воинов собрала она под своими знаменами. Опытные Командиры СИ быстро снискали любовь, доверие и уважение своих преданных сограждан. Множество изобилующих и диковинных земель, отбитых в боях с дикими играми, даровалось им... Так восходила Gloriya, слава, Страны Игр ... Все великие державы мира уважали эту Священную Империю. Но... Время никогда не стоит на месте. Нельзя, говорили еще наши мудрые предки, дважды войти в одну реку. Подобно тому, как воды земли подтачивают каменистые скалы и они оседают, так и Река Времени «подмывала» доблестную славу и могущество Страны Игр. Развитие Великого государства не могло продолжаться в обычном порядке.

Наступило время великих перемен. Но... не все перемены, происходящие в этой стране, были обречены на успех. Множество метаморфоз пережила и осилила Страна Игр. Однако терпеливые ее граждане были истинными патриотами и фанатами «своего дела», и в их мыслях и сердцах никогда бы не появилось желания променять свою Родину на какую-нибудь другую. Изменения в СИ, все внешние и внутренние ее неурядицы, они старались переносить также абсолютно спокойно, как бы это был долгий, но летний и легкий дождик. Но ничто не бывает вечно в этом мире, и у терпения есть свои, определенные ему Временем, законы.

...И все равно...пока - пока жив еще хотя бы один гражданин СИ - вместе с ним остается и живет надежда. Это - Надежда на возрождение могущества и славы, любимой и единственной в сердцах ее граждан, империи Игр.

Из Сергиево-Посадской обители,
историк - летописец ZorG.

Кое-что в летописи для меня осталось непонятным. Однако на то она и летопись, чтобы в будущем историки расшифровывали отдельные хитрые обороты речи. К тому же и идея достаточно свежа, хотя и не совсем оригинальна. Помнится, в редакцию «Страны Игр» уже приходили подобные летописи, но эта все равно лучшая.

Здравствуйте, всё такая же любимая и уважаемая редакция СИ. Отдельное «how are you» Дмитрию Эстрину, ну и, конечно, пожелание моря халявного пива самому гениальному вашему автору (только без обид, в общем-то, все авторы у вас хороши) Вячеславу Назарову. Рад, что Вы нас помните, а мы вас точно не забудем.



Дмитрий, комментируя мое письмо в 87 номере, вы предложили интересную тему для размышлений - «какими будут игры». Учитывая, что в предканикулярные дни все уроки кажутся особенно длинными и скучными, времени для размышлений было предостаточно.

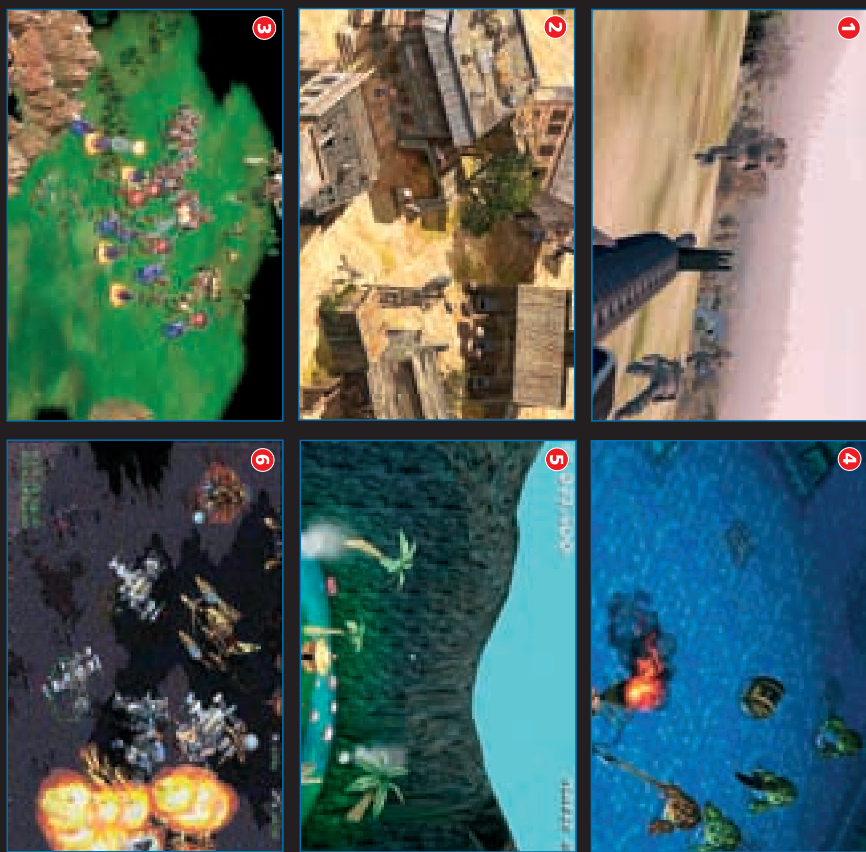
Итак, мне кажется, игровая индустрия будет развиваться параллельно в трёх направлениях:

а) Графика в широком смысле слова, т.е. ВСЁ, ЧТО МЫ ВИДИМ НА ЭКРАНЕ.

б) AI (в этом, Дмитрий, с Вами нельзя не согласиться)

в) On-line-часть, как конечный этап развития (да, да, именно конечный, до него ещё далеко, ниже попытаюсь объяснить - почему), кстати, привет Долинскому.
Дабы не быть голословным, последовательно рассмотрю реальные предпосылки на сегодняшний день для всех трёх направлений.
Визуальное воплощение игры, графика. Красота картинки и совершенство анимации отойдут на второй план, т.к. уже достигаются как бы «по пути». Выдвинутся (уже выдвигаются) два направления: самостоятельность мира и реалистичность физики этого мира, что вкупе создаст ощущение ПОЛНОЙ реальности, а значит и столь вожделенный эффект присутствия.
Что мы видим на данном этапе? К реальной физике стремятся все во всех жанрах. За примерами не надо далеко ходить. Action. Первый, пусть и не самый удачный, шаг сделал Trespasser (надеюсь правильно обозвал:), далее был ещё ряд попыток, из которых я бы выделил небезызвестный Hitman: Codename 47. Честно говоря, я был искренне и приятно поражён, когда небрежно брошенная винтовка качалась на краешке стола, а затем упала на пол. Не всё в нём было совершенно, но сделано исключительно добротно. Ну а самой радужной перспективой в развитии реалистичной физической модели игрового движка следует (по моему субъективному мнению) считать загадочный Halo.
Strategy. Самая удачная попытка - Earth2150. Дождь, ветер, реалистичные тени и смена времени суток, растущие снежные заносы и т.д.
Simulators. Ну, тут, как говориться, сам бог велел. На то они и Simulators.
А примеров самостоятельности и независимости мира бесконечно много. Тот же Halo. Или шедевральный Omicron: The nomad soul. В меньшей степени BattleZoneII и Giants:CitizenKabuto. Готовящийся на PS2 GTA3, наши Корсары наконец и т.д.
Дополнить же и украсить игровой мир должна внедряемая в игры кинематографичность. Фильмоподобный Half-Life и жутко эффектный Metal Gear Solid2 сказали всё за меня.
Artificial Intellect. Искусственный Интеллект по-нашему. Здесь в игровом плане властвует Seaman на DC. К сожалению, воочию игру я не видел, но не верить «СИ» и другим изданиям причин нет. С другой стороны, никого уже не удивишь ботом, выделывающим на GODLIKE такие фишки, от которых прожженные отцы за головы хватаются. А в стратегиях золотым стандартом стали юниты, всегда безошибочно добирающиеся из точки А в точку В, где бы те не находились.
Что ж, возрадуйтесь, Сергей - десерт, сетевая часть. Не буду я вдаваться в общеизвестные подробности об Ultima On-Line и всяких сетевых action. В завершение просто кратко расскажу, как вижу я игру далёкого будущего (слишком далёкого, столько не живут).
Гигантский (общепланетный) сетевой игровой мир. В нём едва ли не каждый человек (+множество высокоинтеллектуальных NPC) имеет своё альтер эго (вид от любого лица, всё в полном 3D и в соответствии с вышеописанными тенденциями:) Люди просто играют в жизнь в этом мире. Работают, воюют (хоть целыми странами, кстати - идея, решать реальные конфликты всех масштабов в виртуальном мире), ездят/плавают/летают на чём угодно и т.д. Т.е. все жанры в одном игровом пространстве.
Ладно, дальше сами дофантазируете.
В заключение замечу, что все приведённые в пример игры - это первые ласточки, позволяющие нам строить смелые, очень смелые, более чем смелые ожидания. И Вы, конечно, снова правы, Дмитрий - играть мы будем, и ещё как будем!
На этой, безусловно, оптимистичной ноте откланяюсь, т.к. время уже 2:35 утра, а завтра последний учебный предканикулярный день.
Роман aka Mr.ShaD [UserAlliance]
P.S.(а как же без него:) Если кто хочет поделиться своими соображениями, пишите на shadworld@hotmail.com

Прежде всего, хочется приветствовать почин автора письма, который решился обсудить весьма и весьма интересную (надеюсь, не только для меня) тему. Действительно, какими могут быть игры в будущем, если уже сейчас они отличаются... гм, некоторым своеобразием. Что касается графики, как перспективного пути развития игровой индустрии, осмелюсь поспорить. Графика не имеет практически ничего общего с физикой. Эффект присутствия... Знаете, господа, попробуйте на досуге поиграть в Doom. Нет, кроме шуток, попробуйте и тогда, быть может, вы поймете, в какой... в смысле, в каком тупике оказались разработчики современных игр. В остальном, придется все-таки согласиться... Уважаемые читатели, пожалуйста, присоединяйтесь к нашему обсуждению, в конце концов, лет эдак через пять будет крайне прикольно перечитывать все наши прогнозы...



ДЕМО-ВЕРСИИ:

1 Operation Flashpoint
Оригинальный 3D-Action, отходящий от классической Думо/Квейковской концепции и исповедующий максимальный реализм.

2 Desperados — Wanted Dead or Alive
Commandos помните? Так вот, данная демка переносит геймлей той великолепной игрушки жанра Tactics/Puzzle на Дикий Запад.

3 Kohan: Immortal Sovereigns
Очень Демо-версия классической RTS, кстати, уже лежащей на прилавках.

4 Egoboo
Трехмерная адвенчура в классическом стиле «3D dungeon crawling».

5 Adventure Pinball: Forgotten Island
Пинбол на движке Unreal Tournament. Без комментариев.

6 Impact of Power
Корейская real-time стратегия. Похоже, это становится у нас хорошей традицией...

ПАТЧИ:

No One Lives Forever Patch v 1.002
Half Life: Opposing Force v1.1.0.6 Patch
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel Patch
Summoner PC Patch

Привет СИ. Вот прочел я «Обратную Связь» и решил принять участие.

1) Журнал круто изменился в лучшую сторону за последнее время. Я читаю только его. Лучше нет.
2) Диск. Такого диска нет ни у одного компьютерного издания. Обожаю видеоролики. Кидайте их побольше на диск.
3) Есть ошибки - кто не ошибается.
4) Насчет того, что требуют убрать приставочные игры - ни за что не поддавайтесь на провокации, я с вами. Мне нравится этот журнал, потому что в нем есть все игры. Мне интересно наблюдать за игровой индустрией.
5) Спорить, что круче PC или ПРИСТАВККА нет смысла, хорошие игры есть на любых системах.
6) Привет Назарову - наш человек. И тебе Дмитрий.
7) Когда выйдет Star Wars: Episode I Battle For Naboo?
8) Если не опубликуете мое письмо, Я+Я+Я не знаю что сделаю.
9) Наверное, сделал много ошибок (смотри пункт 3)
10) Кто со мной не согласен, пишите serg_x@inbox.ru.

sergey dr

Из скромности всей редакцией пропустим пункты с 1-го по 6-ой.
7) Игра уже вышла. Читайте обзор в настоящем номере. Итоги обзора крайне неутешительны для всех поклонников вселенной «Звездных Войн».

Приветик Гамеленд,

Игра - как таковая - это всего лишь игра. И пройдя тысячи Microsoft Flight Simulator'ов - вы всё равно не сможете полетать на Сессне, выиграв все турниры в NFS(12345), вы всё равно будете далеки от Шумахера и Хилла. Но что же в таком случае привлекает народ, и в частности его младшую часть (нет смысла отрицать, что большинство геймеров - это в основном подростки и дети) к серебристым консолям и белым корпусам и мониторам. После 9-летнего стажа убивания времени перед голубыми мониторами я нашёл только одно логическое объяснение - ПРАВО НА ОШИБКУ.
Давайте на секундочку задумаемся о том, что такое сейв. Ведь это именно то о чём мы так мечтаем в жизни. Пойти к начальнику и попросить надбавки к жалованию, признаться ли любимой в своём чувстве, подраться с однокурсником - подобные вопросы рано или поздно возникают в голове любого человека. Но ответ, который мы получаем в соответствии с нашими действиями - далеко не всегда нас устраивает. И именно тогда в минуты разочарований, боли и страданий мы говорим банальную фразу: «Если б я только знал!» Такая же ситуация в Кудваке не вызывает сомнений - шотган в руке палец на левой клавише мышки и никто не пройдёт. Даже, если прозрачный кружащийся рейл прорвёт вашу броню и отправит вас к праотцам, на помощь вам придет самое мощное оружие виртуальной реальности - Сейв.
Но. Это лишь одна и привлекающих черт Игры. Современные он-лайн рпг (Ultima, Everquest, и т.д.) вообще перевернули представление о мире в целом. Уже сейчас существуют люди, которые зарабатывают деньги путём ИГРЫ. Показать новое место, быть проводником, предоставить информацию, продать персонажа, наконец - вот вам живые зелёные президентики. Они живут игре и работают там... а реальный мир стал
лишь способом существования, поддержания хилой физической формы. Это
начало конца.
Возможно, подобное заболевание характерно только для дальних буржуйских берегов (в частности, в Великобритании более 60% людей, сидящих в Аське играют в Ультиму). Но само существования такого подхода к делу - ужасно. Виртуальный мир оказался прочнее и заманчивее реальности. В любом квесте можно закадрить красотку за несколько секунд... перестрелять армию из пистолета... взорвать главу китайской мафии - и снять с себя подозрения - переодевшись несколько раз...можно воровать... мародерствовать... бить и... убивать. То есть, все нормальные законы морали пошатнулись и рассыпались в этом мире. И только наблюдатели Сони вершат свой молчаливый суд над сборищем интернационального геймера.
Только не поймите меня превратно. Я не против игр. Я помню, сколько я в них играл. И я помню себя тогда, когда я пробегал Metal Gear Solid, и
Fallout. Но,сейчас, спустя почти 10 лет, я не хочу туда возвращаться...
Ich wunshe Ihnen alles Gute!
Quiver
Quiver@mail.ru

Все вышесказанное может иметь смысл только при одном-единственном условии. Если человек относится к играм, как к способу отыграться за свои ошибки в реальной жизни. Тогда все, конечно, встает на свои места, и нам придется согласиться с автором письма. Но мы никогда не воспевали такой подход к играм. Игры для нас - это великолепное развлечение, но не попытка уйти от реальности.

Здравствуй, Геймлэнд! На этот раз поприветствую вас самым что ни на есть обычным способом. Глядя на последние выпуски «Обратной связи», вижу, что у ваших верстальщиков работы по рисованию новых букв предостаточно. Через одно сообщение видны всякие «О», «У» и даже «Х». Вот меня, наверное, добрым словом у вас поминают, за внесение такой тенденции...
Ну что я вам могу сказать? Молодца! Преображаетесь на глазах! Вас все интереснее читать и смотреть! Конечно, рекламки на полстраницы малость отвлекают, но я понимаю, что не будет рекламок, не будет и журнала два раза в месяц, бумаги глянцевой и двух дисков.
Вот, прочитал вашу статью про Undying. Согласен с автором по практически, всем параметрам. Играть СТРАШНО. Последний раз у меня так было в Alone in the Dark... Действительно, после того момента, когда в зеркале я увидел призрака, я чуть дуба не дал... Мне было страшно ХОДИТЬ, просто ходить по дому. Когда бронзовый дракончик (помните это оружие?) внезапно взрыкивал, у меня сердце в пятки уходило. Или когда из окна выпрыгнули два беса и напали на меня... Я просто оцепенел от страха. Я смотрел, как монитор покрывается кровью, и быстро убывает жизнь, но сделать НИЧЕГО не мог... Страшно, ничего не скажешь. Немного повеселила анимация главного героя. То есть, его бег. Надо ж так руками-ногами размахивать... Ну да ладно, атмосферы это не портит. В игруху стоит играть хотя бы ради первого уровня. Дальше уже не так стремно, хотя, порой, когда из четырех колонок слышится «TURN AROUND!!!» опять таки покрываешься инеем от ужаса.
А теперь самое главное!! Извечный спор о борьбу приставок и ПК! Хехехехе!!! Встречайте мое единственное правильное мнение: (...вырезано мной самим, потому что тема уже в печенках сидит...).
Маленько критики:

а) Дима (я уж так обращаться буду, ладно?), не увиливай от ответов на вопросы! Все-таки некоторые из них остаются тобою не освещенные. Правда, надо признать, что иные из вопросов настолько глупы, что отвечать не стоит...

б) Ладно, это не к вам, но все равно: средний лист по жизни отваливается. Хотя, пережить можно, так что, забейте.

в) Эээ... Все, кончилось! Хочется вас обругать, да вот никак... Думал пожаловаться на то, что Назарова а одном номере не видно было, да тут снова его увидел и порадовался:)).

Ну, собственно, и все. Живите счастливо, любите ПК!
PS Даешь постер с девчонками из Fear Effect 2!!
Tordosss.

Спасибо за теплые слова. Сразу перейду к комментариям:
А) Если так, то прошу прощения. Впредь буду внимательнее.
Б) Да? Откровенно говоря, это первое замечание подобного рода. Попробуем разобраться.
В) Так обычно со «Страной Игр» и бывает.

КОНКУРС ЧИТАТЕЛЬСКИХ СТАТЕЙ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Как вы знаете, 1-ый этап Конкурса завершен, и в прошлом номере мы назвали имена победителей. А в этом - воздадим должное нашим спонсорам, предоставившим в качестве призов коробочные версии своих замечательных продуктов.

Итак, **компания Buka Entertainment** дарит лучшим журналистам-любителям игры **Фланкер 2.0**, **Хроники героев 1**, **Хроники героев 2**, **Вторжение**, **Метаморфозы**, **Шерлок Холмс** и **Рыцари Поднебесья**.

Фирма 1С и **студия Snowball Interactive** награждают победителей следующими призами: **2150: Дети Селены**, **Звездные Пилигримы**, и **"Не тормози!"**.

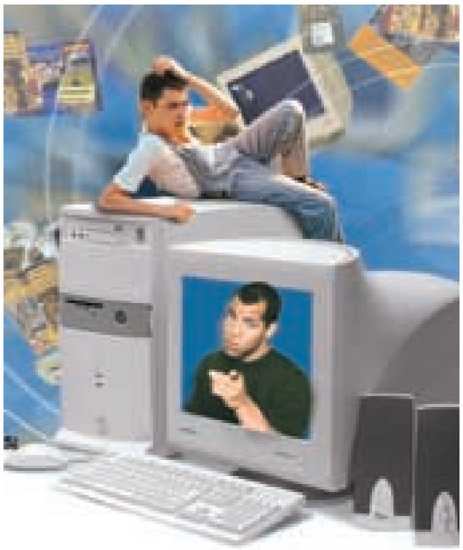
Еще раз выражаем огромную благодарность этим компаниям, благодаря которым у нас, собственно, и существует отечественная игровая индустрия. А для вас, дорогие читатели, это сигнал к дальнейшей творческой работе! Пишите нам! Все статьи публикуются на диске, а победители приезжают к нам в гости и получают награды. Конкурс продолжается!

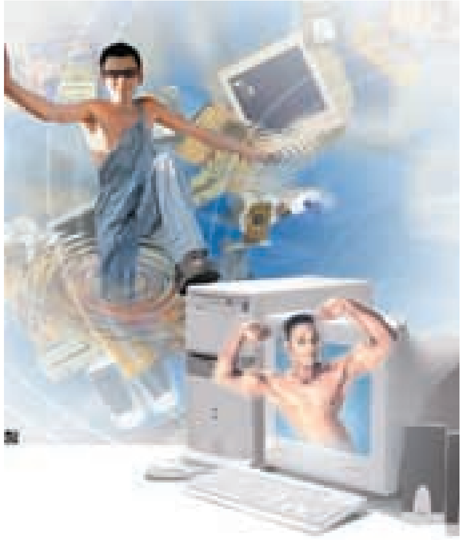
www.buka.ru

snowball.ru
лучшие игры по-русски



Игрушечные
Гонки
Игрушечные гонки включают в себя самые неожиданные трассы, с захватывающим дух вождением.
Докажи, что ты лучший!
•15 различных трасс: начиная с Формулы-1и кончая Северным полюсом, включая гонки по таким городам, как Барселона, Мадрид и Севилья.
•3 вида соревнований: на очки, на время и «Последний Заезд»
•9 видов машин
•9 персонажей
•Практика под руководством (по советам) мистера Четти
•Различные этапы, начиная с элементарного, для облегчения прохождения соревнований, и кончая трудными трассами
•Повествование о ходе гонок в настоящем времени нашим классным комментатором — мистером Четти
•Возможность участия до восьми игроков
•Игра длится, пока ты не скажешь «Баста»!!!
Москва
Сеть магазинов компании "СОЮЗ"
Воронеж
ул. Плеханова, 48
Иркутск
ул. Байкальская, 69
ул. Волжская, 14А
ул. Литвинова, 1
ул. Некрасова, 1
ул. Урицкого, 1
ул. Урицкого, 18
Махачкала
ул. Дахадаева, 11
Новороссийск
проспект Ленина, 23
ул. Рубина,5
ул. Энгельса, 76
Новосибирск
ул. Ленина, 10
Норильск
ул. Талнахская, 79
Саратов
ул. Астраханская, 140
ул. Ст. Разина, 80
С-Петербург
Загородный пр. 10
Лиговский пр. 107
Невский пр. 52/54
Василевский остров, Средний пр. 46
Челябинск
ул. Цвилинга,64
Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА
dinamic
Revistronic
Industrial Programs
© 2000 Dinamic Multimedia, S.A. All rights reserved.
Developed by Revistronic Industrial Programs, S.L.
©2001 «Руссобит-М».
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;
e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru








ODDWORLD
MUNCH's ODDYSEE
XBOX
Microsoft
СТРАНА
ИГР
www.gameland.ru


DOA2
DEAD OR ALIVE 2
TECMO
СТРАНА
ИГР
www.gameland.ru